COMMODORE

AMIGA REVUE



EXCLUSIF !
LA NOUVELLE CONSOLE AMIGA CD³²

REPORTAGE



Hugo, délire sur Amiga

LE MULTIMÉDIA Qu'est-ce que c'est ?

TESTS

2 IN
AMIQUEST
AD PRO
ABE
QSS

ISSN 111? - 5155



SEPT.- OCT. 1993 N°58 30 F. – CANADA : 8,50 $ – SUISSE 9,40 FS. – BELGIQUE 219 FB.

SOMMAIRE

S'INFORMER

REALISER

COMPARER

PROCHAIN NUMERO D'AMIGA REVUE LE 4 OCTOBRE

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue SARL
13, RUE SAINTE-CÉCILE, 75009 PARIS.

DIRECTION (1) 42.47.12.16. Directeur de la publication : Jean-Yves Primas. **PUBLICITE** (1)42.47.12.16. Jean-Yves Primas. **TELECOPIE :** (1) 47.70.08.21. **SECRETARIAT GENERAL :** Valérie Ambrosio. **REDACTION :** (1) 42.46.92.90. **RÉDACTEUR EN CHEF :** Stéphane Schreiber. **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :** Véronique Petit. **ONT COLLABORE A CE NUMERO :** Philippe Agnisola, Micky Chabane, Olivier Duval, Philippe de France, François Fleuret, Ghislaine Geneslay, Frederic Pierron, Thierry Tesseire, Rachid ouadah, Tonton Antoine,Christian Roux. **ABONNEMENTS VPC :** MCM Alfortville (1) 43 78 92 10. **COMPOGRAVURE :** LettraPicta, 75010 Paris. **IMPRESSION :** Groupe J.L. DIFFUSION : NMPP. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire en cours.

LISTE DES ANNONCEURS



L'AMIGA ET LES ARTISTES RMISTES

En France, il y a plus de 5000 artistes qui n'ont jamais eu la chance de vendre des toiles ou des oeuvres et qui touchent le RMI. Dans chaque département, ils sont plusieurs centaines.
Partant de ce constat, le Conseil Général de la Drôme et l'Association Départementale d'Insertion on décidé d'ouvrir des salles à ces artistes inconnus. Depuis trois mois, une exposition itinérante dans tout le département de la Drôme a donc été organisée.
Pour présenter l'exposition, la démarche, les organisateurs et les artistes, il a été fait appel à un film vidéographique.
Celui ci réalisé par le magasin Janal Informatique de Valence a été entièrement conçu sur station Amiga 3000. Le logiciel Scala Multimédia et le DCTV ont été le "couple d'enfer" qui a permi de réaliser un clip très dynamique présenté à la presse et aux partenaires locaux le 6 juillet dernier au Club Méditerannée de Dieulefit.
En matière d'insertion sociale, l'Amiga a aussi une large avance !!

A.B.E. 3.032.A

Alors que nous testons dans ce màme numéro la version 3.0 d'ArtioDactyl Block Editor, son auteur, Pierre Philippe Launay nous communique que la version 3.032.A vient de sortir !

CUDA C'EST QUOI

CUDA INFORMATIQUE vient d'acquérir l'exclusivité des droits de distribution pour la ligne des produits Power Computing Ltd. d'amiga. A part la vente de produits familiers tels que des lecteurs, des disques durs, des extensions de mémoires et des scanners à main, nous esperons voir des produits innovant comme le dernier lecteur à haute densité ayant une capacité de 176Mo par disquette. Ouvrez l'oeil sur les nouveaux produits qui arrivent, un lecteur interne à haute densité pour l'Amiga 1200, et un multikickstart qui peut choisir entre les Roms 1.3, 2.0, et 3.0. CUDA INFORMATIQUE est aussi un distributeur Commodore agrée, capable d'offrir un service correspondant à ce titre.
CUDA INFORMATIQUE, 9 rue Saulnier 75009 PARIS.

TECHSOFT DÉMÉNAGE

Les sociétés Tecsoft (18, rue du Pont des Morts) et Tecsoft Images (19, rue Dupont des Loges) s'installeront le 1 septembre 1993 dans un même immeuble, angle avenue de Lattre de Tassigny (N°8) et rue Rabelais (N°27), à Metz.
Adresse Postale : 8, avenue de Lattre de Tassigny 57000 METZ.
Changement de numéros de téléphone à dater de cette installation :

Tél : 87.69.19.50.
Fax : 87.69.19.49.

STAGE D'INFOGRAPHIE ET DE PAO

LES FILMS DU GENIEVRE proposent un stage du 26 au 30 octobre à Cahors dans le Lot, avec quatre options au choix : Application vidéo, titrage, habillage de films Images et animation 3D Multimédia, bornes interactives
PAO, mise en page Et la participation de quatre formateurs, de tous les Amiga, de compatibles PC, des derniers logiciels et interfaces.
Renseignements et inscriptions :
LES FILMS DU GENIEVRE, Belcastel 46200 Souillac
tél : 65 37 00 71

LES DINOSAURES EN CD

La société Optonica, spécialisée dans l'édition de CD-ROMs pour le CDTV et l'A570, annonce la disponibilité du dernier né de sa collection, j'ai nommé Insight:Dinosaurs.
Profitant sans doute du phénomäre Jurassic Park, Optonica a collaboré de präs avec le British Natural History Museum, dont les experts en la matiäre sont mondialement réputés. Il s'agit donc d'une véritable base de donnée sur ces charmantes petites bestioles.
Optonica Ltd., 1 The Terrace, High Street, Lutterworth, Leics, Angleterre. Tel : (0) 455 558282.

CADEAU BONUX

CIS annonce que tous ses disques durs AT-IDE pour Amiga 1200 sont désormais livrés formatés et installés (Workbench 3.0), avec en cadeau les logiciels FaaastPrep (utilitaire d'installation de GVP) et QuarterBack 5.0 (utilitaire de sauvegarde de Central Coast Software) version française. Le disque dur 40 Mo est affiché à 1 490 F prix public, le 60 Mo, 2 290 F, et le 80 Mo, 2890 F. C'est certes légèrement plus cher que la concurrence, mais la seule présence de cet outil indispensable qu'est QuarterBack 5.0 (490 F prix public) suffit à relativiser les choses.
CIS, Europarc, 14, Avenue Hertz, 33600 Pessac.
Tel : (16) 56.36.34.41.



OH, TOULOUSE...

Si vous passez du côté de Toulouse entre le 19 et le 23 octobre, ne manquez pas le SITEF 93, le Marché International des Technologies Avancées, qui aura lieu au Parc des Expositions de la Ville de Toulouse.
Pour plus d'informations sur ce salon, écrivez la Chambre de Commerce et d'Industrie de Toulouse, B.P. 606, 2, rue d'Alsace-Lorraine, 31002 Toulouse CEDEX, ou téléphonez au (16) 61.33.66.88

OH, MONTREUIL...

Par contre, si vous êtes du côté de Montreuil le 20 octobre, rendez-vous à partir de 18h00 au Forum des Industries de l'Image, une rencontre entre les industriels de l'image, organisé par le Service de développement économique de la ville de Montreuil à l'espace Juste Ciel, Terrasse Mozinor.
Tous les renseignements que vous désirez sont disponibles au (1) 48.70.66.48.

DOUBLER

L'allemand B.S.C. annonce la sortie d'une nouvelle carte pour l'Amiga 4000. Je vous vois déjà venir, mais non : ce n'est pas une carte 24 bits... Baptisée ScanDoubler 4000, cette carte convertit tous les signaux vidéo 15 kHz de l'Amiga en signaux VGA. L'intérât est évident : cette carte permet d'utiliser un moniteur VGA "monosynchrone" de 31 kHz, bien moins cher qu'un moniteur multisynchrone classique, et ce pour toutes les résolutions de l'Amiga. De tels moniteurs VGA sont extrâmement répandus, avec des écrans de plusieurs tailles : 15", 17", ou encore 20". D'apräs BSC, mâme les jeux qui "bootent" sur disquette pourront âtre utilisés avec un moniteur VGA.
Bsc BÅroautomation AG, Lerchenstrasse 5, 80995 MÅnchen, Deutschland. Tel : 089/357130-0.

OFFRE D'EMPLOI

La société Génération 5, éditeur de logiciels éducatifs, recrute "une personne avec de bonnes compétences en musique sur informatique et une expérience en programmation pour un emploi stable."
Si ce profil vous correspond, appelez sans plus tarder le (16) 79.96.99.59 à Chamberry.

PRAXITEL

La demande était forte en matiäre de logiciel d'émulation Minitel sur Amiga... Tellement forte que la société Someware a craqué : elle édite désormais Praxitel, à la fois émulateur Minitel et terminal.
Praxitel supporte le masquage et le démasquage, le mode mixte 80 colonnes, le Minitel 2, le DRCS (jeux de caractäres redéfinissables du Minitel 2), est compatible ANSI (pratique pour se connecter aux BBS), et reconnaît les protocoles de transferts externes (les XPR), fort répandus dans le domaine public.
Un test vous sera évidemment présenté träs rapidement dans Amiga Revue.
Someware, 1, rue Léo Lagrange, 59212 Wignehies. Tel : (16) 27.57.41.05

A VOTRE SERVICE

La société Innovative Sound, qui contrairement aux apparence est française, se propose de développer vos logiciels à la demande. Par n'importe quels logiciels, puisqu'Innovative Sound est spécialisée dans la musique (MIDI ou son interne).
Rappelons que cette société nous avait déjà concocté plusieurs logiciels bibliothécaires pour les synthétiseurs les plus courants, ainsi que Sample Link, un éditeur professionnel d'échantillons, et Virtual-Synth, que j'aurais bien du mal à définir simplement !
Innovative Sound, 26 bis, Bd Paul-Vaillant Couturier, 93100 Montreuil.
Tel : (1) 48.70.16.63

L'AMIGA ESCLAVE DE L'AMSTRAD CPC !

Am2am est une carte de communication entre l'Amiga et... l'Amstrad CPC ! Elle s'enfiche sur le port d'extension du CPC et est reliée à la prise parallèle de l'Amiga, du 500 au 4000 en passant par les 1000 et 1200 pourvus d'un Kickstart 2.0 ou supérieur).
Elle permet d'abord d'échanger des données entre l'Amiga et le CPC (pour les textes, les caractères accentués sont automatiquement convertis et pour les images, le format IFF est automatiquement converti au format de l'écran du CPC). Mais une seconde utilisation possible consiste à utiliser le disque dur de l'Amiga comme mémoire de masse pour le CPC. Des commandes RSX (extensions au Basic de l'Amstrad, NDLR) sont spécialement prévues.
Le logiciel est programmé en assembleur sur CPC et en C sur Amiga, et l'ensemble s'acquiert pour à peu präs 200 F. Pour plus d'informations, vous pouvez joindre son auteur : Cyrille Judas, Saint Cyprien Lachassagne, 69480 ANSE. Tel : (16) 74.60.29.70.

BOUGES... BOUGES... BOUGES DE LÀ
AMIGA REVUE
DÉMÉNAGE LE 1ER SEPTEMBRE
NOTEZ NOTRE NOUVELLE ADRESSE :
13 RUE SAINTE CÉCILE 75009 PARIS

DATAFLYER XDS EXPANSION SYSTEMS (USA)

Un nouveau modèle d'Amiga génère toujours de nouveaux périphériques.
Cela vaut bien entendu pour le 1200. Nous vous avons déjà présenté des extensions mémoires, et des cartes accélératrices.
Là nous allons faire rapidement (car nous en ferons un test plus complet le mois prochain) le tour de la nouvelle petite bête d'Expansion Systems. Ce constructeur est bien connu des utilisateurs d'A500 pour ses cartes d'extension de mémoire BaseBoard et ses cartes contrôleur DataFlyer SCSI et IDE.
Les gens d'Expansion Systems proposent des produits simples d'accès mais efficaces qui permettent d'améliorer l'utilisation quotidienne de nos Amiga.
Expansion Systems vient donc de mettre sur le marché DataFlyer XDS pour Amiga 1200 et 600.
Le DataFlyer XDS est un boîtier externe qui permet de connecter des disques durs IDE et SCSI. Il eçoit un ou deux disques durs.
C'est déjà une première chose intéressante : les durs 3.5" sont devenus beaucoup moins chers ces derniers temps ce qui autorise l'emploi de capacités supérieures de mémoire de masse pour un prix moins élevé que les durs 2.5" dès que l'on passe à une plus belle pointure...
Une autre est que l'on tire parti du contrôleur interne IDE de l'A1200, ce qui laisse libre le connecteur interne pour recevoir d'autres produits d'extension (mémoire, carte accélèratrice). Il est possible d'utiliser le disque 3.5" seul ou avec le disque dur interne.
La connectique a été bien pensée. Le boîtier XDS est relié à l'amiga via un câble plat (câble d'alimentation et de données). Ce câble se connecte simplement au connecteur IDE interne de l'A1200 et au connecteur d'alimentation du lecteur de disquette si l'on veut alimenter le disque dur 3.5" par le 1200. Ce câble peut aller directement sur le chassis ou se connecter aussi au disque dur interne. Il est aussi possible d'alimenter directement le disque dur en le connectant à la prise DIN 5 broches située à l'arrière du boîtier.
L'installation est simple, bien documentée. Pas besoin de soudure ou de découpe des coques plastiques du 1200.
Le DataFlyer XDS est livré avec le nouveau logiciel de formatage "Enhanced Auto-Install". Ce tout nouveau programme propose pour chaque fonction des fenêtres d'aide ainsi que le choix entre une installation "Automatique" ou une installation "Avancée". Les débutants pourront sans difficulté utiliser la formule Automatique alors que les utilisateurs plus avancés peuvent customiser leur disque dur. Les disques durs IDE ou SCSI s'installent avec ce même logiciel. Dans l'immédiat le DataFlyer XDS est disponible en version IDE 3.5" au prix de 650 Francs.

Les versions SCSI équipées de leur propre carte contrôleur SCSI sont prévues pour arriver rapidement. Le XDS est compatible SYQUEST.
DataFlyer XDS est importé par E.D.I. tél (1) 45 89 32 00. Vous pouvez aussi leur rendre visite à toute heure du jour et de la nuit sur leur serveur Minitel au (1) 45 89 25 45.

LE JOURNAL DES R.T.C.

Nous avons également reçu le deuxième numéro du Journal des R.T.C. sur Amiga, édité par l'association Interceptor. Quatre pages au format A3 (tabloïde) donnent toutes les dernières informations sur le petit monde très actif des serveurs en Réseau Téléphonique Commuté.
Vous pouvez commander le Journal des R.T.C. auprès de Interceptor, 13, Avenue Jean Jaurès, 73000 Chambery, ou bien vous connecter sur le (16) 79.62.96.48 pour découvrir le R.T.C. Interceptor.

OVER SCAN 3.0

La rédaction du fanzine Overscan nous a fait parvenir son troisième numéro.
Ce sont 32 pages d'articles divers et variés, contenus dans une maquette efficace.
Le numéro coûte 18 francs.
Overscan, 55, Avenue Jean Mermoz, 93120 La Courneuve.

AMIGA CD^{32} : ON N'ARRETE PAS LE PROGRES



Commodore s'attaque au marché de la console de jeux avec un produit appelé Amiga CD^{32} : "CD" pour "CD-ROM", "32" pour le nombre de bits, et "AMIGA" pour capitaliser sur la notoriété de l'ordinateur universellement connu et pour positionner cette nouvelle console dans la gamme Amiga. Comme à son habitude, Commodore joue la carte du progrès technologique.

LA FICHE TECHNIQUE

D'un point de vue purement technique, l'Amiga CD[32] présente de nombreux attraits alléchants auxquels les développeurs ne seront sans doute pas insensibles. C'est d'abord et avant tout un Amiga, une machine que les éditeurs et les programmeurs connaissent bien.
L'Amiga CD[32] reprend toutes les caractéristiques de l'Amiga 1200 actuel, jusqu'au système d'exloitation multitâche, dont la version 3.1 (V40 pour les intimes) est figée dans une ROM d'un Mo (les 512 Ko supplémentaires sont occupés par l'animation d'accueil de la console, la gestion du CD-ROM et diverses routines spécifiques). Comme le CDTV en son temps, un rien suffira donc à la transformer en véritable micro, une possibilité qui peut attirer nombre d'adolescents désireux de retrouver en une seule machine, les qualités d'une console de jeux et d'un ordinateur.

Elle est évidemment équipée du même micro-processeur 32 bits, le 68EC020 cadencé à 14 MHz, et des mêmes puces graphiques que l'Amiga 1200, ces fameux chips AGA qui permettent d'obtenir 256 couleurs simultanément à l'écran, choisies parmi une palette de 16 millions, dans des résolutions pouvant aller jusqu'au 800 x 600. Le mode HAM8, qui autorise très précisément 262 144 couleurs simultanées, risque de n'être utilisé que pour les pages de présentation, les tableaux des scores et éventuellement certains jeux d'aventures ou de rôles. Il est en effet parfaitement inexploitable pour l'animation de jeux d'action rapides.

On notera cependant la présence d'un processeur supplémentaire, baptisé "Aikiko" (un petit pied-de-nez aux japonais !), qui regroupe plusieurs composants normalement dissiminés çà et là sur la carte-mère du 1200 (ah ! Intégration, intégration...). Autre nouveauté, la CD[32] intègre en hardware l'algorithme dit de "chunky to planar". Auparavant implémentée par logiciel, cette technique permet aux développeurs d'importer directement les graphismes de leurs jeux pour PC VGA sur l'Amiga.

650 DISQUETTES !

L'un des avantages certains du CD est donné par sa capacité de stockage. Ce ne sont en effet pas moins de 540 Mo de données qui peuvent y être écrites, soit l'équivalent de plus de 650 disquettes Amiga ! De plus – et en y réfléchissant bien, c'était là son rôle premier – le CD est capable de stocker des musiques numérisées en 16 bits à 44 KHz, ce qui laisse envisager des introductions musicales sans précédent sur une console. Evidemment, cette capacité sonore est totalement indépendante des quatre voies stéréo communes à toute la gamme Amiga.
Côté mémoire, l'Amiga CD[32] est équipée de manière analogue au 1200 actuel, c'est-à-dire de 2 Mo de mémoire vidéo 32 bits (la fameuse "chip-ram"). C'est beaucoup plus qu'il n'en faut pour des jeux de qualité. A titre indicatif, la Mega Drive n'est équipée que de 128 Ko, et la Super Nintendo de 256 Ko...

Stéphane Schreiber

Trois millions de consoles vendues en France en 1992... Ce chiffre révèle bien l'ampleur du phénomène. La console de jeux a réalisé sa percée dans la société française : au bord de la piscine ou dans la salle d'attente du médecin, où jouez-vous avec la votre ?
Ce n'est plus une activité ludique réservée aux teenagers, mais bel et bien un phénomène social et culturel créant son actualité dans les médias : ça rend épileptique, paraît-il... Au pire, ça révèle la maladie. Tout comme les fabricants de cigarettes, les constructeurs devront prévenir les acheteurs du danger potentiel. Autre exemple de débat social, pour ou contre la console au lycée ? Toutes les tranches d'âges, toutes les strates sociales sont atteintes.

PRESENTATION

Un constructeur comme Commodore, qui durant de longues années a nié le côté ludique de ses ordinateurs, se doit aujourd'hui d'être présent sur ce marché de masse. Quitte à ravaler un peu de sa fierté.
Fidèle à la tradition Commodore, le choix se porte sur l'innovation technologique, et de ce fait, positionne d'emblée l'Amiga CD[32] dans le haut de gamme du marché, à un prix public d'environ 2 500 francs.
Sous l'apparence d'une console traditionnelle, se cache un système extrèmement sophistiqué, plus puissant, plus rapide, et offrant des possibilités de jeu plus riches qu'aucune autre console, même parmi les leaders actuels de ce marché.

L'Amiga CD32 est avant tout la première console à exploiter en standard le CD-ROM. Le Mega CD de Sega ne sort en France qu'au mois de septembre, et Nintendo a officiellement abandonné le projet d'une Super Nintendo CD. On notera cependant que les deux géants nippons préparent chacun leur propre console 32 bits CD-ROM. Si aucune information ne filtre quant au projet de Nintendo, Sega a d'ores et déjà annoncé la sortie du projet "Saturne" (nom de code provisoire) pour l'année 1994.
La console de Commodore est également la première à avoir la possibilité de lire des disques laser audio, tout comme n'importe quelle platine CD standard, ainsi que les CD+G et le Photo CD développé (sans jeu de mots) par Kodak.

La technologie 32 bits, que Commodore est le premier à offrir au public, offre aux développeurs quatre fois plus de puissance et de vitesse, comparativement aux consoles 16 bits. Ils peuvent en effet manipuler deux fois plus de données deux fois plus vite, ce qui, tout du moins sur le papier, autorise des effets spéciaux spectaculaires.

PAS DE LICENCE !

Soucieux de pousser à la création de nouveaux jeux, Commodore laisse les sociétés d'édition développer "librement" sur Amiga CD[32], sans aucun système de license officielle. Seule une redevance de trois dollars par jeu vendu sera exigée. Si cette politique a l'avantage d'autoriser n'importe qui à développer, elle présente également un inconvénient majeur pour Commodore, qui se trouvera rapidement dans l'impossibilité de contrôler l'originalité et la qualité des titres à venir. Or, le constructeur devra rapidement sortir du cercle infernal : vendre beaucoup de consoles pour favoriser le développement de nouveaux jeux, tout en sachant que pour vendre des consoles, il faut un environnement logiciel conséquent et de qualité...
Parmi les développeurs déjà contactés, notons la présence de sociétés de premier plan, comme Gremlin Graphics, Millenium, Ocean, Psygnosis, Team 17, Mindscape ou encore Virgin Games. Tous travaillent depuis plusieurs mois à la création de nouveaux jeux ou à la conversion des best-sellers Amiga vers ce nouveau format. Ce sont finalement entre cinquante et cent jeux qui devraient être disponibles à Noël, compris dans une fourchette de prix allant de 250 à 350 francs.

PERSPECTIVES

Le prix et la qualité technique de la console, ainsi que la notoriété du constructeur, peuvent être des arguments positifs pour les futurs acquéreurs,

LEXIQUE

Full Motion Video (FMV) : Procédé qui consiste à reproduire des séquences vidéo animées (film, clip...) sans saccade, à la vitesse habituelle de déroulement d'un film, soit 25 images par seconde. Ce qui n'est pas facile à obtenir, même avec un CD-ROM.

CD+G : Disque compact audio sur lequel sont enregistrées quelques images fixes ainsi que les paroles des chansons qui apparaissent à l'écran du téléviseur, au fur et à mesure que le disque joue.

CDTV : Commodore Dynamic Total Vision. Ancêtre de l'Amiga CD[32], un lecteur interactif multimédia à base de CD-ROM.

Photo CD : Système mis au point par Kodak, qui permet d'enregistrer ses photos sur disque compact. Un disque peut contenir une centaine de photos, qui peuvent être consultées et affichées sur le téléviseur familial.

d'autant plus que très rapidement, fort de son expérience dans le domaine du multimédia et de son passé de constructeur informatique, Commodore devrait annoncer l'enrichissement des capacités de sa console dans deux directions : la vidéo plein-écran (Full Motion Video, ou FMV) et la micro-informatique multimédia.
Basée sur une structure Amiga 1200, la console pourra se transformer en véritable ordinateur par l'adjonction d'un boîtier comprenant un clavier, une souris et un lecteur de disquettes, et pouvant recevoir un disque dur, des extensions diverses (mémoire ou autre), une imprimante...
La vidéo plein-écran sera obtenue grâce à l'ajout d'un petit module supplémentaire. Ce système permettra de visionner jusqu'à 72 minutes de vidéo plein-écran stockées sur CD. Voila qui ouvre la porte à de très alléchantes perspectives en matière de jeux interactifs hyper-réalistes.

On le voit, Commodore mise gros. Une nouvelle usine aux Philippines assure le montage de la console et un investissement médiatique conséquent est indispensable pour chatouiller les géants que sont Sega ou Nintendo.
Tout cela fait beaucoup de dollars investis. Les objectifs ambitieux de la filiale francaise (35 000 consoles vendues fin 1993) seront peut-être atteints grâce à une campagne de spots TV élaborée par une agence anglaise. Ce film sera commun à tous les pays européens.
Autre élément d'analyse pour juger du réalisme des espérances de Commodore France, sur les trois millions de consoles vendues en 1992, 60% étaient signées Nintendo (dont 70% de Game Boy), Sega affichant 1 300 000 unités (Master System et Mega Drive confondues) et Atari, 90 000 Lynx, soit 3% du marché. Commodore espère donc acquérir 1,2% du marché en quatre mois. Avec une distribution qui démarre en septembre dans les grandes surfaces (Darty, Conforama, Hypermedia, Inter Discount, Auchan, etc.) ainsi que chez les distributeurs de micro-informatique traditionnelle, l'objectif semble pouvoir être atteint.
A condition toutefois qu'un titre vedette viennent justifier des possibilités techniques de la machine, tout comme Tetris puis Street Fighter II ont permis à Nintendo de prendre la tête du marché. Une mascotte, façon Sonic ou Mario, à laquelle les enfants pourront s'identifier aiderait également beaucoup. Pourquoi pas Zool ?



Jean-Yves Primas

LA CONCURRENCE

Vue l'ampleur du marché des consoles de jeux et sa domination écrasante par Nintendo et Sega, il nous a paru opportun de regarder de plus près les atouts des deux machines nippones que l'Amiga CD32 entend venir chatouiller.
On trouvera également dans ce tableau, deux autres consoles qui ne peuvent réellement prétendre concurrencer qui que ce soit.
La Néo Géo de SNK (un autre japonais, NDLR), ne s'est jamais réellement vendue en France, principalement à cause d'un prix beaucoup trop élevé : la console elle-même était positionnée aux alentours de 3 000 francs, tandis que chaque jeu coûtait la bagatelle de 1 500 francs !
Quant à la 3DO, ses possibilités sont fort alléchantes. Elle n'est cependant pas prête de sortir en France... Il faut savoir que la 3DO n'est pas une console à proprement parler, mais simplement un concept hardware (le 3DO Interactive Multiplayer), que la société créatrice 3DO revend à qui veut bien fabriquer une console. C'est ainsi que des géants de l'électronique et l'informatique grand public tels que Panasonic, AT&T, Time Warner, MCA ou encore Electronic Arts, ont d'ores et déjà souscrit.
Nous n'avons pu intégrer la 3DO à ce tableau, tout simplement parce qu'aucune information ne filtre encore quant à ses caractéristiques techniques.

Notes :

(1) Seul le 68EC020 de l'Amiga CD32 est un processeur 32 bits. Tous les autres sont des processeurs 16 bits.
(2) Le nombre indiqué correspond au maximum exploitable simultanément dans un jeu.
(3) N'est prise en compte que la possibilité de connecter un lecteur de CD. La compatibilité CD+G, Photo CD, FMV... n'est pas indiquée.
(4) Il s'agit bien évidemment d'un prix moyen.

	Processeur (1)	Vitesse (MHz)	Couleurs (2)	Mémoire KO	CD (3)	Prix des jeux (4)
Amiga CD32	68EC020	14	256	2 048	Oui	300 F
Super Nintendo	65C816	12	256	384	Non	500 F
Sega Mega Drive	68000	8	32	128	Oui	350 F
NK Néo-Géo	68000	12	4 096	128	Non	1 200 F

TECHNOSOUND TURBO II TT2 VIENT D'ARRIVER

le nouveau package de sampling de NEW DIMENSIONS.
Une première grande innovation le Direct to Hard Disk Recordin g ce qui permet de réaliser de longs enregistrements sans manquer de mémoire.
Ensuite Tracker, Module Midi et un Sequencer Externe qui permet d'ajouter des effets avec en plus des effets temps réel sauvegardable pour devenir des effets pré-établis (en nouveautés : SWEEP, RAMP et PITCH UP/DOWN). Le menu FUN TIME s'enrichit de nouveaux effets dont PINKY et PUNKY, SEX CHANGE, DEEP SEA DIVER, TOP GUN, CHOPPER, DARK VADER etc... De quoi bien s'amuser avec un micro. L'ensemble fonctionne avec menus déroulants. Prix de lancement du TechnoSound Turbo 2 (TT2 pour les initiés) 440 F.
Les utilisateurs du premier TechnoSound ne sont pas oubliés : il leur est possible d'acquérir le soft TechnoSound 2 et sa documentation pour 130 F.
Contacter E.D.I. au 45 89 32 00.

COMMODORE RENCONTRE DES DIFFICULTES

Lu dans AMIGA FORMAT de septembre 93 COMMODORE a annoncé des pertes significatives au moment du lancement de la console AMIGA CD32. David Pleasance, le big Boss de Commodore UK a reconnu les faits et a détaillé la stratégie de Commodore pour retrouver le chemin du profit. l'Axe de cette politique et le lancement du CD32, le shéma ne s'arrête pas là; Commodore se recentre sur l'AMIGA au détrimant de la production et de la distribution de Compatible PC ce qui d'après nous ne peut-être qu'une bonne chose pour la communauté Amiga. Après un programme de restructuration mondiale, Commodore a évité de tomber sous le chapitre 11 (loi US équivalente au redressement judiciaire Français mais avec la différence importante que les créanciers de l'entreprise ont le pouvoir de lui imposer une politique qui peut se réveler contraire aux interêts réels de la Firme en question). Le plan de sauvetage mis au point par Commodore a semblé suffisament solide aux financiers pour laisser à la direction de Commodore la maîtrise de la mise en oeuvre de son plan. A la suite de cette déclaration liminaire, David Pleasance a ajouté ses propres commentaires: "Des rumeurs sur le chapitre 11 ont courrus dans le monde AMIGA depuis un certain temps. Ce type d'incertitude n'est bonne ni pour Commodore, ni pour les utilisateurs Amiga car elle crée un manque de confiance du marché ce qui n'est pas favorable à la cote des actions Commodore. l'Utilisateur quant à lui se met a douter de la pérénité de la machine ce qui incite à la suite les développeurs à ne pas s'engager sur la plate-forme Amiga". Pour terminer d'une façon très british David Pleasance a indiqué qu'il était temps d'arrêter les bavardages et de se remettre à s'occuper de la machine. "l'Amiga est la meilleure plate-forme disponible d'ordinateur domestique et le sera encore dans les années à venir".

NOS OBSERVATIONS

Nous sommes désolés des effets de restructuration qui en France se concrétise par le départ d'un bon nombre de collaborateurs de Commodore qui pour certain connaissait bien l'Amiga. Nous espèrons par contre que le CD32 et le 1200 seront les fers de lance du renouveau Commodore en France. Nous en profitons pour souhaiter beaucoup de réussite dans ses nouvelles fonctions à Gilles Mendel qui retrouve un poste de Direction dans une nouvelle société de distribution Européenne s'implantant en France.

NOUVEAUTES :

L'A4400 COMBO de GVP devrait être disponible entre les mois d'Octobre ou Novembre. Il s'agit de la première carte accélératrice pour Amiga 4000/30 et 4000/40. Conçue en carte fille, elle comprendra le processeur le plus puissant disponible chez Motorola : le 68040 cadencé à 40 Mhz, pourra recevoir jusqu'à 128 Mo de Ram 32 bits accès rapide et intégrera aussi un contrôleur SCSI-II. Difficile de proposer plus quand toutes les dernières technologies sont employées. Aucun prix n'est communiqué pour l'instant.
La version 1.5 de Image FX (GVP) est livrée depuis le 23 Août. C'est une update majeure pour ce logiciel de traitement d'images : optimisation des vitesses de traitement, une fonction UNDO à plusieurs niveaux, enregistrement de macro pour automatiser les opérations répétitives. Le module de dessin 24 bits est également amélioré grâce à l'accélération du temps de réponse des fonctions, l'ajout de nouveaux outils de dessin et d'effets spéciaux. Cette version supporte plusieurs périphériques supplémentaires : la nouvelle série des scanners GT6000 & 8000, le digitaliseur VLAB pour la partie d'acquisition et les cartes graphiques EGS-110/24 de GVP, OPALVISION et RETINA pour l'affichage. Enfin, les programmeurs de Image FX ont optimisé les routines d'impression graphique. Pour mémoire, rappelons qu'Image FX intègre aussi le logiciel de métamorphose CineMorph. La remise à jour des anciennes versions est disponible auprès de CIS. Image FX est maintenant vendu à 1 990 F TTC, en version anglaise.

AMIQUEST

AmiQuest est un disque dur amovible PCMCIA de 2,5" pour Amiga 1200 (compatible A600). C'est un petit boîtier contenant un contrôleur de disque et un disque dur 2.5" standard qui vient s'enficher sur le côté gauche de la machine dans le port PCMCIA. L'utilisation du port PCMCIA et du format du disque permet l'amovibilité de l'AmiQuest. Vous pouvez donc le connecter et le déconnecter en cours d'utilisation sans avoir besoin d'éteindre la machine, idéal pour passer des informations d'une machine à l'autre, ce disque dur séduira tous les amoureux de domaine public, de graphisme et d'animations, grands consommateurs de place de stockage il n'y a donc plus besoin d'archiver le tout sur disquettes. Tout est disponible en un clin d'oeil. Mais l'AmiQuest dispose également d'autres avantages :
- Un AmiQuest peut s'avérer jusqu'à 2 à 5 fois plus rapide qu'un disque interne grâce à son contrôleur de disque dur intégré ultra rapide.
- Un AmiQuest peut être utilisé comme disque dur système et/ou comme disque dur unique. Il conserve toute sa souplesse d'utilisation. Au démarrage de la machine le workbench apparaît beaucoup plus rapidement. Un disque dur interne sera automatiquement reconnu, sans problème d'incompatibilité.
- Un AmiQuest peut être utilisé comme simple périphérique de stockage ou de sauvegarde.
- Les AmiQuest sont livrés formatés et installés avec le Workbench 3.0 et une collection des dernières disquettes Fish du domaine public.
- Il n'y a pas besoin d'ouvrir la machine pour l'installer. C'est le disque dur le plus simple à installer. L'utilisateur Amiga ne perd pas sa garantie en installant lui-même son disque dur.
- En plus, c'est un produit 100 % Français.

Prix promotionnels de lancement de l'AmiQuest :

AmiQuest 40 Mo	1 790 F TTC
AmiQuest 60 Mo	2 190 F TTC
AmiQuest 80 Mo	2 590 F TTC
AmiQuest	120 Mo 2 990 F TTC

Afin de remercier les nombreux clients qui ont fait confiance à l'AmiQuest dès son lancement sur le marché, Archos organise une campagne de mise à jour gratuite (seuls les frais de port seront à la charge du client) de la collection de domaine public Fish présente sur les disques durs AmiQuest lors de la livraison. Il suffira de retourner l'AmiQuest (avec photocopie de la preuve de la date d'achat) et Archos installera les disquettes Fish les plus récentes. Cette offre est valable pour tout achat d'AmiQuest jusqu'au 30 septembre 1992. Contacter Archos au (1) 60.13.90.19 pour plus de précisons.

AMEM32

La carte AMEM32 est une carte d'extension mémoire + horloge + co-processeur arithmétique pour Amiga 1200. Elle vient se loger dans la trappe interne sous la machine et ne nécessite aucune autre manoeuvre pour disposer des 4 Mo de mémoire 32 bits et de l'horloge sauvegardée. Prix avec 4 Mo de mémoire : 2 350 F TTC.
Pour plus de renseignements,
contacter Archos au (1) 60.13.90.49.



NOUVEAUX PRIX

Malheureusement les mauvaises performances du Franc sur le marché monétaire associées à une brusque montée des prix des mémoires ont des petites répercutions sur certains produits de la gamme CIS :
Prix public des cartes accélératrices GVP pour A1200 au 23 Août 1993 :
A1230 : 3 190 F TTC
A1230-1 FPU : 4 290 F TTC
A1230-4 FPU : 5 590 F TTC

DEMONQUEST

DemonQuest est un nouveau disque dur, prévu courant septembre, possédant la majorité des caractéristiques de l'AmiQuest, mais au format 3.5" DemonQuest est un boîtier qui vient également s'enficher sur le port PCMCIA sur le côté gauche de la machine et qui reprend le design de l'Amiga 1200. Il intègre un disque dur au format Ide 3.5" et ne nécessite pas, lui non plus d'ouvrir la machine et donc de perdre la garantie.
Prix promotionnels de lancement du DemonQuest :

DemonQuest 80 Mo	2 290 F TTC
DemonQuest 120 Mo	2 490 F TTC
DemonQuest 200 Mo	3 490 F TTC
DemonQuest 250 Mo	3 990 F TTC
DemonQuest 340 Mo	4 990 F TTC
DemonQuest 425 Mo	5 990 F TTC

IMPORTANT : Afin de ne pas pénaliser les clients ayant déjà acheté une carte mémoire PCMCIA, Archos reprend toutes les cartes mémoire PCMCIA pour l'achat d'un AmiQuest ou d'un DemonQuest. Contacter Archos au (1) 60.13.90.49 pour plus de renseignements.

CREATIONS

Digital Créations, connu pour le DCTV, mais également pour le long suspens autour de Brilliance livre les premières unités ce mois-ci. Le prix proposé par l'importateur CIS est de : 1 690 F TTC. Voici un résumé des caractéristiques principales : Dessin et animation dans tous les modes graphiques des Amiga du plus ancien au plus récent, y compris les nouveaux modes AGA des A1200 et A4000 (256 couleurs et Ham8). Mode "True Color" pour créer ou retoucher sans perte des images 24 bits. La visualisation s'effectue en Ham ou Ham8 et grâce à un buffer qui contient les données 24 bits, Brilliance sélectionne automatiquement les meilleures couleurs pour éliminer les dégradations liées aux contraintes de proximité des modes Ham. Support total de l'overscan Gére en même temps autant d'images et d'animations que le permet la capacité mémoire disponible. Un ensemble très complet d'outils de dessin dont les classiques bien sûr, mais aussi un traceur de courbe de Bézier, plusieurs aérographes paramétrables, dessin en continu ou discret (par nombre de points et intervalles)...
Mode stencil par zone ou par couleur, plusieurs modes de remplissage de formes, mise en perspective avec antialiasing (lissage). Fonction loupe largement paramétrable, protection de fond ou 1er plan, support des polices vectorielles sous Workbench 2.0 et supérieure...
Fonction UNDO/REDO sans limitation de niveau (mis à part la capacité mémoire disponible). Accès temps réel à 8 brosses fixes ou animées, nombreuses fonctions de découpe et traitement des brosses. Modules d'animation très intuitif avec positionnement des brosses et contrôle des trajectoires à la souris, gestion des trois axes X,Y,Z avec rotation et une fonction exclusive de transparence progressive. Métamorphose de brosses, cyclage de couleurs, contrôle de l'animation par commande type magnétoscope. Support des formats Anim5 et Anim8. Digital Créations annonce que l'animation est aussi simple d'accès pour les néophytes que sophistiquée pour les graphistes chevronnés!
Toutes les fonctions de Brilliance sont écrites en assembleur, ce qui laisse présager d'une bonne rapidité d'exécution.
CIS se chargera de réaliser la francisation de ce produit.

CIS ABSENT

Malgré l'importance non négligeable de l'événement Amiga Atacom 93, et contrairement à l'an dernier, CIS ne participera pas à cette édition.
Notre décision ne manquera pas de décevoir un nombre important de personnes parmi les utilisateurs de nos produits et nous leur adressons nos regrets de ne pas les rencontrer à nouveau.
9 mois après le lancement des nouveaux Amiga, de nombreux produits très intéressants vont arriver sur le marché, nous souhaitons concentrer nos efforts sur les francisations rapides, la mise en place de nouveaux services ainsi que l'amélioration des prestations actuelles. Nous serons très heureux de pouvoir montrer le résultat de ce choix lors de futures manifestations Amiga et prouver par les présentations à venir que les prossesseurs d'Amiga n'auront rien perdu à attendre.

BOUGES... BOUGES... BOUGES DE LÀ
AMIGA REVUE
DÉMÉNAGE LE 1ER SEPTEMBRE
NOTEZ NOTRE NOUVELLE ADRESSE :
13 RUE SAINTE CÉCILE 75009 PARIS

VITE ET PRO

Essence pour Imagine ...
Le Volume 2 est arrivé. Comme le premier volume ces textures algorythmiques professionnelles sont destinées aux utilisateurs d'Imagine : 200 modèles prêts à l'emploi accompagnés d'un livret où vous trouverez toutes les indications d'utilisation.

3D - ROM ...
Bibliothèque d'objet 3D disponible sur disque CD Rom au standard ISO-9660.
PLus de 500 objets 3D dans les formats : AutoCad DXF, 3D Studio, Wavefront, LightWave et Imagine. La collection comprend entre autre des Automobiles, Humanoïdes, Avions, Maisons, Engins spatiaux, Objets domestiques, Trains, Animaux, Bateaux, Ordinateurs, Equipement sport etc...
Egalement inclus plus de 400 textures et images dans les formats : TIFF, GIF et IFF 24.

SCENERY ANIMATOR V 4.0
Importé des objets qui peuvent être positionnés, redimensionnés, animés (inclus : Chasseur invisible, Montgolfière, fleur, ciel étoile). Supporte les nouveaux mode graphiques AGA avec affichage en HAMB. Placement manuel des arbres, Zoom jusqu'à 512 fois, Préview 2 fois plus rapide sans perte de qualité. Option "nuit" avec ciel étoilé en 3D. Pour les ciels de jour animation des nuages. Parcours et mouvement plus fluide grâce à de nouveaux algorythmex de calcul. Nouveau contrôle de caméra plus simple et plus précis.Volume 2 : Le monstre européen, véhicule style "Coupé F 40"

Renseignements, prix : Vitepro
Tél : (1) 46 38 17 16

INNOVATION

Innovision Technology, créateur de la gamme de titreurs professionnels Broadcast Titler, annonce l'arrivée prochaine d'un nouveau logiciel de titrage exploitant les capacités du mode AGA mais aussi des cartes 24 bits Vision 24 de GVP et Opal Vision de Centaur Development. Son nom : MONTAGE 24, son prix : environ 3 000 F, son importateur : CIS, ses possibilités annoncées : titrage en 16 millions de couleurs, lissage des caractères pour une résolution effective de 1 nano-seconde, taille des caractères réglables en largeur et hauteur, toute combinaison de taille, police et couleurs possible sur une même ligne, support optionnel des polices Compugraphics et Postscript type 1&3, affichage de fonds et motifs en Super Haute Résolution Ham8 et IFF 24, générateur de dégradés et motifs de remplissage, effets de transition... Montage fonctionnera sur Amiga 1200 et 4000 ainsi que sur Amiga 2000 et 3000 équipés de cartes Vision 24 ou Opal Vision. Il devrait être disponible dans le courant du dernier trimestre.

En attendant, Innovision Technology propose toujours la dernière évolution de Broadcast Titler : Broadcast Titler 2 SHR. Cette version exploite le mode Super Haute Résolution des Amiga ECS et AGA (500+, 3000, 1200, 4000) et permet donc de gérer des titres en 1472x480 avec lissage des caractères. Ce logiciel est maintenant vendu au prix public de 1 490 F TTC avec 10 polices de caractères et plus de 100 effets de transition. Un nouveau pack optionnel, le Font Pack Deluxe est également proposé au prix de : 1 190 F TTC, il comprend 20 polices de caractères lissés (Font Pack 1&2) et le Font Enhancer permettant de convertir toute police bitmap au standard Amiga en police utilisable sous Broadcast Titler 2 SHR tout en bénéficiant du lissage exceptionnel de ce titreur. Ces produits ont été entièrement francisés par CIS.



AMIGA ARC

Une revue de presse étrangère presque entièrement consacrée à la Perfide Albion, voilà qui ne présente à priori aucune originalité suffisament tonitruante pour que l'on en parle ici... Le fait est que nos voisins britanniques bénéficiant d'un marché Amiga autrement plus développé que chez nous, l'actualité y est d'autant plus riche et abondante. Les rumeurs au sujet de nouvelles machines Amiga aussi, d'ailleurs...

AMIGA FORMAT (UK)

COVERDISK

Devant le succès énorme de l'Amiga outre-manche, tous les magazines anglais sont désormais vendus avec un "cover-disk" (disquette scotchée sur la couverture !). Celui-ci est bourré essentiellement de jeux (démos de nouveautés ou produits plus anciens retirés du commerce), mais aussi d'utilitaires, d'images 2D et 3D, etc. Les anglais étant plutôt portés vers le jeu, c'est tout naturellement qu'Amiga Format propose ce mois-ci Cheat Comendium, une véritable banque de données d'astuces en tous genres pour plus de 450 jeux différents ! Vies infinies, changement de niveaux, solutions diverses, c'est là une véritable bible que tout joueur un tant soit peu invétéré se doit de posséder. On notera également la présence de A1200 Fixes, une compilation de quatre "patches" qui rendent SpeedBall II, Heimdall, ShadowLands et Last Ninja 3 compatibles avec l'A1200.

RUMEURS

Elle vont bon train chez nos amis britanniques... La dernière en date concerne un hypothétique A1400, à sortir aux environs des fêtes de fin d'année. D'après Amiga Format, cet A1400 disposerait d'une carrosserie quasi-identique à celle du 1200, mais beaucoup plus petite, disposerait toujours du port PCMCIA, et serait équipé d'un 68020 cadencé à 25, voire 28 MHz (soit deux fois plus rapide que le 68EC020 du 1200 actuel, NDLR) et d'un lecteur de disquette haute-densité comme le 4000. Toujours d'après Amiga Format, l'A1400 accepterait un disque dur IDE en interne de 3,5 pouces, contre 2,5 pour le 1200. Une possible configuration de vente comprendrait l'unité centrale équipée de 4 Mo de Ram et d'un disque dur de 80 Mo, pour la modique somme de 600 livres (environ 6000 francs).

SYQUEST IDE

Power Computing UK distribue un lecteur de cartouches SyQuest non pas SCSI comme à l'accoutumée, mais bel et bien IDE, c'est-à-dire parfaitement compatible avec les nouveaux Amiga. Bien que pour l'instant prévu pour s'installer en interne dans l'A4000, Power Computing UK prévoit d'ores et déjà une version externe pour A600 et A1200. Annoncé outre-manche à un prix avoisinnant les 500 livres (environ 5000 francs, le prix définitif n'a pas encore été fixé), ce lecteur accepte des cartouches de 105 Mo.
Power Computing Ltd, Unit 8 Railton Road, Woburn Road Ind. Est., MK41 7PN, England.

CU AMIGA (UK)

PORT DE PLEASANCE

Une initiative de CU Amiga qui devrait donner des idées à pas mal de magazines à travers le monde, nous y compris : l'ouverture d'une colonne totalement dédiée à Donald Pleasance. Le nouveau "boss" de Commodore UK y parle d'abord de lui-même (les présentations d'usage, quoi), avant d'inciter les lecteurs du magazine à entammer un véritable dialogue avec lui, sur tout sujet qui leur tient à coeur.
On y apprend par exemple dès le premier épisode, que Commodore UK a déjà vendu pas moins de 44 000 Amiga 1200, et prévoit un parc de 200 000 unités pour l'année 1993...

RUMEURS (BIS)

Là encore, des rumeurs courrent à propos de nouvelles machines Commodore. On parle d'un A5000, dont les caractéristiques sont encore secrètes, mais dont on sait qu'il disposera de puces graphiques encore plus puissantes que les chips AGA actuels et qu'il sera doté du DSP d'AT&T (enfin ! On y revient...). Cela dit, et vues les récentes compressions de personnel dans le département Recherche et Développement de Commodore USA, CU Amiga ne prévoit pas la sortie d'une telle machine avant un certain temps, pour ne pas dire un temps certain.
Une seconde rumeur court également à propos de l'Amiga portable, mais CU Amiga de préciser illico que ce serait une folie de la part de Commodore, que de sortir une telle machine dans les conditions actuelles. Le magazine estime en effet, à juste titre d'ailleurs, que tant que la gamme Amiga n'aura pas totalement convaincu le marché professionel et semi-professionel, un Amiga portable, face aux dizaines de PC et autres Macs, serait impitoyablement voué à l'échec commercial. Et CU Amiga de conclure : "bien sûr, on ne peut exclure la possibilité que Commodore fasse une telle sottise, justement parce que c'est une sottise".

TOP TEN

Flashback d'US Gold est entré au Top 10 des meilleures ventes de jeux en Angleterre à la première place, devançant ainsi Desert Strike d'Electronic Arts, qui trônait là depuis fort longtemps. Deux autres entrées, celles de Championship Manager '93 de Domark et Graham Gooch Cricket d'Audiogenic, respectivement aux troisième et quatrième places, prouvent que les simulations sportives continuent d'intéresser nos voisin anglais.

1. Flashback (US Gold)

OUND THE WORLD



SyQuest IDE Drive

2. Desert Strike (Electronic Arts)
3. Championship Manager '93 (Domark)
4. Graham Gooch Cricket (Audiogenic)
5. A Train (Ocean)
6. Superfrog (Team 17)
7. Chaos Engine (Renegade)
8. Arabian Nights (Krisalis)
9. War in the Gulf (Empire)
10. A320 Airbus USA (Thalion)

AMIGA SHOPPER (UK)

MONEY !

Plus orienté utilisation quotidienne de l'Amiga (c'est-à-dire sans le côté ludique), le petit frère d'Amiga Format consacre ce mois-ci un dossier complet aux différents moyens de gagner de l'argent avec l'Amiga. Les sujets les plus divers sont couverts, depuis la programmation jusqu'à la réalisation de films vidéo, en passant bien entendu par l'éducation, la mise en page, l'infographie, etc. Un dossier très intéressant, pour qui parle l'anglais couramment...



EMPLANT

Si par hasard vous étiez désireux d'en savoir un peu plus sur Emplant, jetez donc un oeil sur le dernier numéro d'Amiga Shopper. Ce sont en effet pas moins de trois pages qui sont consacrées à un test par le détail de ce génial émulateur multimachine et parfaitement multitâche. Rappelons que pour l'instant, seule une version MacIntosh d'Emplant existe, mais que de par sa conception même, la même base matérielle sera utilisable pour émuler un PC, un Atari ST ou TT... Bref, tout ce qui est émulable.

AMIGA COMPUTING (UK)

CDTV : DES TITRES, DES TITRES !

Le problème est le même en Angleterre qu'en France : devant l'arrêt de production du CDTV, ceux qui en ont acheté un se trouvent fort dépourvus quand l'envie de nouveaux titres est venue... C'est pourquoi un certain Richard Gandy, par ailleurs président de la très sérieuse NASCR (National Association of Specialist Computer Retailers), vient de fonder Capri CD Distribution, une société qui se spécialise donc dans la vente de titres pour Amiga CDTV et A570 (le CD-Rom de l'A500, NDLR). Capri annonce d'ores et déjà que son catalogue, commencé à Noël dernier, est le plus complet en la matière. On veut bien le croire, la concurrence n'étant pas très vive, ces derniers temps...
Capri CD Distribution : (19-31) 0628 891022.

AGENDA

Du 5 au 7 Septembre : European Computer Trade Show, Business Design Center, London.
Du 16 au 20 Septembre : Live '93, Olympia, London.
Du 11 au 14 Novembre : Future Entertainment Show, Olympia, London.
Du 19 au 21 Novembre : International Computer Show, Wembley, London.

AMIGA WORLD (USA)

SPECIAL REVIEW ISSUE

Rien de bien particulier à signaler outre-Atlantique, sinon la parution d'un numéro hors-série d'Amiga World baptisé "Special Review Issue" : une compilation des tests réalisés par Amiga World de tous les meilleurs produits Amiga de la saison 92/93, dans tous les domaines possibles et imaginables. Aucune réelle nouveauté en somme, sinon un classement simple et pratique dans vos archives personnelles. Et puis, tout le monde n'est pas abonné à Amiga World...

Stéphane Schreiber

DO YOU SPEAK ENGLISH ?

Certains d'entre vous se demandent peut-être où l'on peut se procurer la presse étrangère spécialisée Amiga. A l'intention de ceux-ci, vous quelques petits conseils qui pourront sans aucun doute les éclairer.

La première chose à faire est d'aller consulter votre revendeur Amiga habituel : la plupart des boutiques françaises importent en effet plusieurs magazine étrangers (Angleterre, USA, Allemagne...). Ceci n'est bien entendu valable que pour les magasins spécialisés : ce n'est pas la peine d'aller embêter le chef de rayon informatique de chez Darty, la Fnac ou Auchan....
La seconde possibilité consiste tout simplement à se rendre dans une librairie étrangère. On trouve généralement, au beau milieu des magazines féminins (style Cosmo) et masculins (style Play Boy), une foultitude de revues Amiga dont on ne soupçonnerait même pas l'existence. Pour les parisiens, le mieux est encore de se rendre chez WH Smith, rue de Rivoli, près de la place de la Concorde.

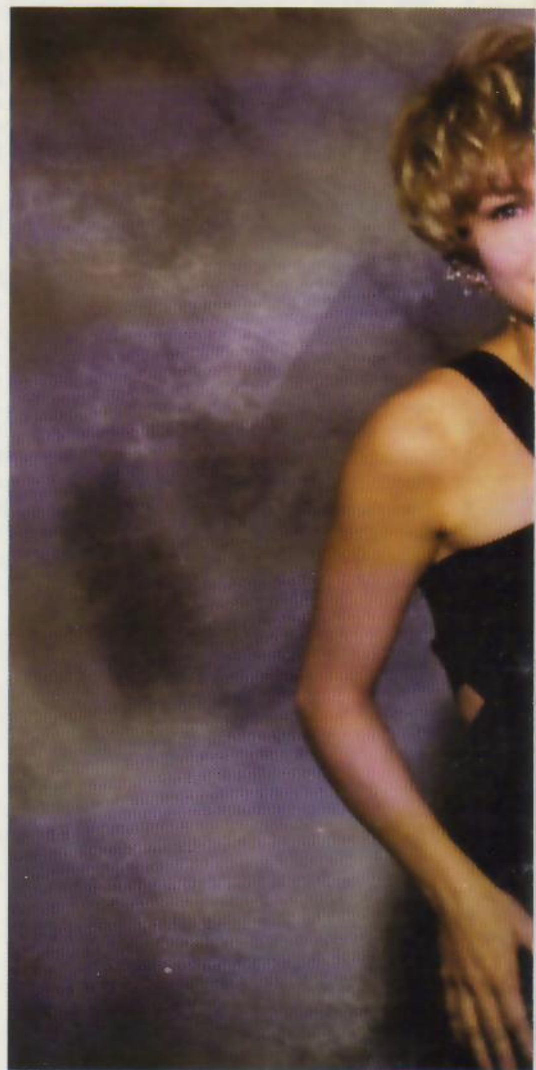
Notez que dans les deux cas, il vaut toujours mieux en venir à s'abonner à ces revues plutôt que de les acheter chaque mois : le prix de vente en France est en effet souvent le double du prix original...



HUGO DELI

L'Amiga s'incruste de plus en plus dans le PAF... Qui, au détour d'un zapping des publicités de 20h30, n'a pas été interpellé par cette première émission interactive, sur France 3 ? Vous aussi, vous avez suivi Hugo dans ses aventures, du haut de son avion jusqu'au fond de la mine. Hugo Délire associe deux éléments dans la construction de son succès : le sourire de Karen Cheryl vous accroche et l'innovation technologique de l'interactivité vous interroge. C'est un Amiga 4000 qui donne vie à Hugo et gère l'interactivité avec le concurent. Suivez le guide.

La technologie de l'émission Hugo Délire ainsi que son concept sont d'origine danoise. Il y a deux ans, un quatuor imaginatif comprenant deux informaticiens ont travaillé quelques 67 000 heures pour finaliser ce jeux interactif. Le graphisme très coloré au look "bande dessinée" représente d'ailleurs bien le style nordique d'animation. Quant à la voix du personnage, point de synthétiseur : c'est un ancien Coco Boy, Philippe Bideau, qui lui donne vie.
Tilt Productions (aucun rapport avec les éditions mondiales...) a acheté l'exclusivité pour la France d'Hugo Délire. Ils versent des royalties au concepteur danois ITE. Bientôt, les américains découvriront Tino ; quant aux espagnols, turcs, israéliens, finlandais, suédois et bien sûr danois, ils jouent déjà avec Hugo depuis longtemps. Après deux ans de galère durant lesquels personne n'en voulait, le concept s'exporte bien, merci pour lui.
La France, forte du succès de l'émission, apporte quelques modifications au jeu et élabore de nouveaux scenarii, tel le jeu des clés, que l'équipe danoise programme. Les royalties sont dans ce cas partagées avec le producteur de Tilt Productions, Michel Massard.



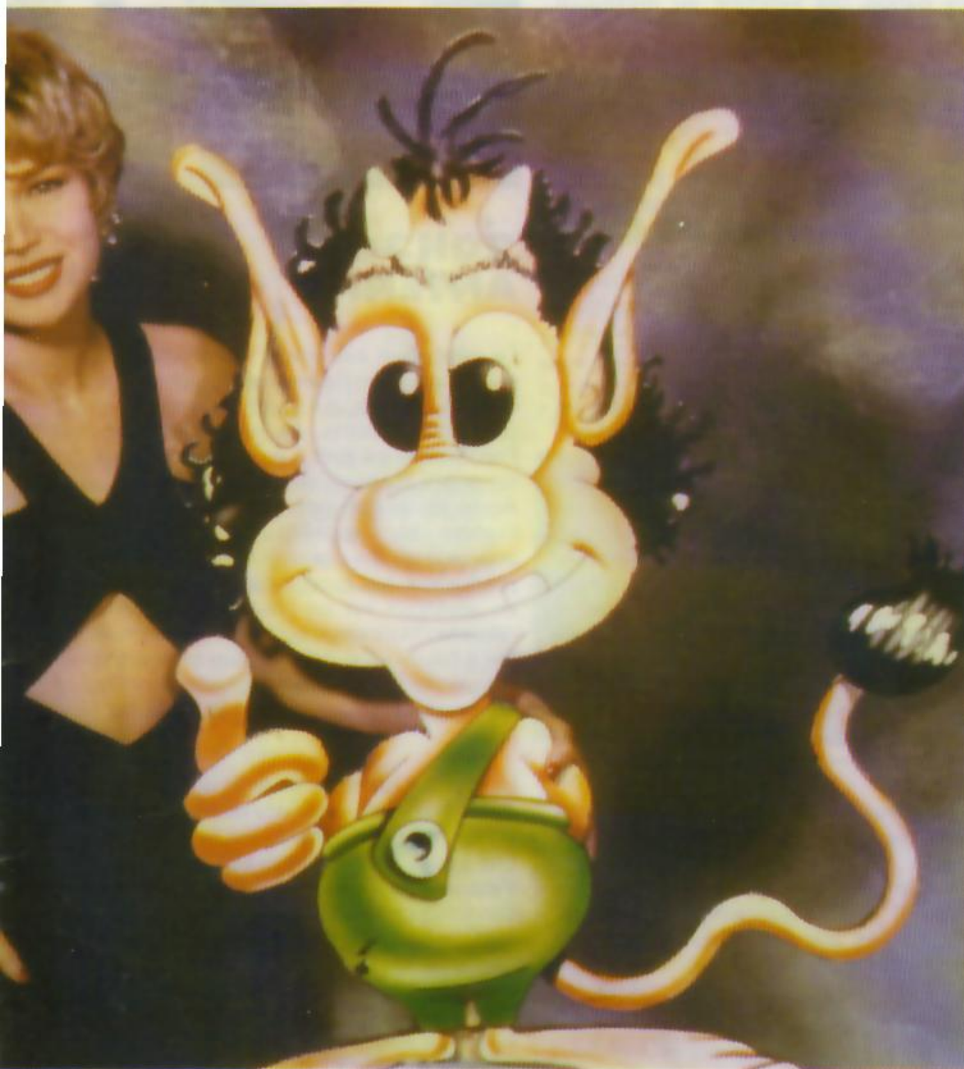
Ce sont en moyenne 20 000 appels qui parviennent quotidiennement au central. Les 170 lignes sont saturées à tel point que Karen doit se retenir de donner le numéro à l'antenne ! Les huit minutes d'interactivité ont fait grimper les points d'audimat de France 3 pour ce créneau horaire de plus de 130%, un succès qui fait déjà des envieux dans cette jungle audiovisuelle...
L'émission se déroule dans les prochainement feu studios SFP des Buttes-Chaumont, à Paris. Eh oui, "prochainement feu", car le ré-équilibrage de l'est parisien déménage la SFP vers Marne la Vallée, plus près de toi, Mickey (parfois surnommée "Marne l'avalée... par les américains, bien entendu...). C'est à travers un dédale de couloirs, de résidus de décors (tiens, un bout de "la Marche du Siècle" !) et d'odeurs de menuiserie fraîche, que nous trouvons le Studio 12, lieu exact de notre rendez-vous.

19H30 : LE STUDIO

C'est un immense cube de vingt-cinq mètres de côté, nu ou presque, sans autre ouverture que deux petites portes. Les décors d'Hugo Délire sont comme perdus dans cette immense salle. Les Sun-Lights (projecteurs "lumière du jour", NDLR) arrosent une grande toile bleu horizon de vingt mètres carrés qui sert de fond au décor. Trois mètres devant, poussent trois palmiers et un parasol pour donner le ton estival de l'emission.
Karen vient s'asseoir devant tous ces éléments. Une table à roulettes lui sert de coiffeuse, son sac et son poudrier ne la quittent jamais de plus de quelques centimètres.
Deux caméras braquent leur objectif sur



RE SUR AMIGA



l'emplacement de Karen, l'une pour les gros plans (sourires, petits baisers, ou "bye bye" mielleux), l'autre assure le plan large.
Une voix comme venue d'ailleurs remplit le studio. Nous cherchons l'origine : c'est forcément la régie, mais où est-elle ?



20H00 : LA REGIE

Tous les retours sont là, une bonne dizaine d'écrans au moins. Pas besoin de transformer la régie en aquarium, comme en radio, pour communiquer avec le plateau.
C'est une véritable ruche humaine. Au moins dix personnes s'activent, rient, discutent... L'antenne est encore dans 36 minutes, nous ne sentons pas monter la pression. Chacun ici a un rôle bien déterminé qu'il connaît pas coeur. En vieux routiers de la télé, nos hôtes savent ils ont encore le temps.
Michel Massard, le producteur, nous présente l'équipe : la scripte, le régisseur, le réalisateur, le truquiste, l'ingénieur du son, etc., etc. Il nous explique que chaque écran de contrôle a une source bien spécifique ; en l'occurence, le plus haut retransmet ce que monsieur tout-le-monde peut voir sur son téléviseur. C'est ce qui passe actuellement à l'antenne. Deux autres écrans sont attribués aux caméras du studio. Le générique est calé sur un moniteur à lui. D'autres écrans montrent Hugo au départ d'une aventure... Et ainsi de suite, jusqu'à la bande-annonce des lots peut-être gagnés par les concurrents.
Bien sûr, au centre de la pièce, une bête énorme, pleine de boutons et de potentiomètres (ça mange de quoi, l'hiver, ces animaux ?), trône, avec ses indispensables cendriers intégrés, comme pour narguer les signaux d'interdiction de fumer...



20H15 : L'AMIGA

Là, blottie dans un coin de la régie, une armoire noire couronnée d'un écran, clignote de tous ses boutons jaunes. Vous devrez nous croire, au même titre que nous avons dû croire le producteur, quand nous affirmons que c'est un Amiga 4000 qui en est le cerveau : nous n'aurons pas le droit de l'ouvrir, pour des raisons de secret de fabrication, surtout ceux du modem.
Michel Massard nous explique tout de

LE JEU

Voici le déroulement du jeu sur une semaine, avec toutes les nouveautés apportées à l'émission.

LUNDI, MARDI, JEUDI, VENDREDI

Deux candidats sont sélectionnés et jouent depuis chez eux avec leur téléphone. Un candidat "Star", dont la photo paraît dans France Soir, a été tiré au sort parmi le courrier reçu. On note le nombre de points de chacun pour le Top 3.

MERCREDI

Les joueurs, y compris le candidat Star, sont sur le plateau aux cotés de Karen Chéryl. Les scores réalisés sont notés pour le TOP 3.

VENDREDI

A la fin de l'émission, le Top 3 (un classement des meilleurs scores réalisés dans la semaine par les candidats), désigne les trois gagnants d'un voyage d'une semaine pour deux au soleil.

SAMEDI

Deux enfants avec un de leurs parents, forment deux équipes, et jouent en plateau pour remporter le voyage du jour.

DU LUNDI AU SAMEDI

Lorsqu'un candidat additionne au moins 4 500 points, il gagne immédiatement un voyage, et fait obligatoirement partie du Top 3. Mais avec ce super score, Karen lui offre de jouer au "Coffre Magique", un jeu qui consiste à reconnaître très vite parmi trois clés, celle qui ouvre la serrure du coffre, où se trouve un super cadeau.

Téléphone pour candidature : 36.68.33.33 (2,19 F/Minute)

même le principe de fonctionnement. C'est le CD-Rom qui a été retenu comme support pour les jeux. Celà permet d'avoir plus de graphismes et plus de bruitages.
Les danois ont simplifié au maximum l'utilisation de la machine. Exit le clavier et la souris, de simples boutons de commandes les remplacent. Il suffit d'appuyer sur l'un des boutons pour lancer (presque) aussitôt le jeu correspondant. Jusqu'à présent, huit aventures d'Hugo ont été créées. Les premières, celles qui ont fait la renommée de l'émission, sont encore souvent utilisées.

Idem pour éteindre et allumer l'appareil : deux gros boutons sont dédiés uniquement à ce rôle. Un aveugle ne pourrait pas les manquer !

La gestion de la ligne téléphonique est cependant légèrement plus complexe. Avant l'émission, il faut procéder à quelques tests et réglages de la réception. Il est en effet impératif que celle-ci soit la meilleure possible, sinon Hugo ne répondrait pas correctement aux ordres des candidats ! Ces réglages sont effectués de manière très simple : le régisseur demande aux trois candidats du jour de pianoter une dizaine de fois sur le 5 de leur téléphone. Il règle alors une molette jusqu'à ce que l'appareil lui indique, via une série de LEDs rouges et vertes, que la réception est optimale.

Seules trois touches du téléphone sont nécessaires pour diriger Hugo : le 4 va à gauche, le 6 à droite, et le 5 permet, selon le jeu, de sauter ou d'effectuer un choix. Il aurait évidemment été possible d'utiliser les autres touches du combiné téléphonique, mais cela aurait augmenté la complexité du jeu, et donc rebuté les téléspectateurs les plus jeunes.

20H30 : ANTENNE DANS 5 MINUTES

La ruche continue de bourdonner. Personne ne semble intéressé par le direct qui démarre dans moins de 5 minutes. Sauf Karen, déjà en place, qui répète inlassablement son intro, tout en se repoudrant le nez.

20H35 : ANTENNE DANS 30 SECONDES

La scripte égraine les secondes... 30, 20, 10... Tiens, chacun semble enfin se consacrer pleinement à sa tâche... 5 secondes... Tout semble fin prêt... 3, 2, 1...



20H36 : ANTENNE

Le générique est lancé. Le producteur, tel un capitaine de frégate, donne le "top départ" à Karen, qui place son intro avec de grands sourires. La régie s'échauffe, l'ordinateur est prêt à animer Hugo sous les ordres du premier candidat.
Après les discussions d'usage ("bonjour, comme tu t'appelles ?"), Karen lui annonce qu'il va pouvoir jouer. C'est le producteur qui lance le jeu, simplement en appuyant sur un bouton situé sur la console. Mais pour qu'Hugo annonce le jeu à haute voix, il faut qu'un technicien envoie la bande sonore exactement au même instant. La synchro doit être parfaite.

Le premier candidat ne fera pas long feu. Après quelques secondes de jeu à peine, il va lamentablement s'échouer dans une voie de garage. Le producteur s'inquiète et s'énerve un peu : seuls trois candidats sont prévus. S'ils sont tous aussi maladroits, il va falloir remplir...

Le deuxième candidat ne sera pas plus chanceux. Heureusement, le troisième ira jusqu'au bout de sa mission et parviendra même, au terme d'une épreuve supplémentaire, à sauver Hugoline.

20H44 COUPEZ !

Il reste cinq secondes de direct. Le générique de fin est envoyé, et, du bout des doigts, Karen lance un baiser à ses milliers de fans. Le directeur d'antenne enchaîne alors sur les programmes de la soirée. Le direct est terminé, l'équipe fait une auto-critique rapide. Plus de dix mois d'émission ont permis à tous de se rôder. Le plateau se vide, l'activité reprendra demain. Hugo s'endort dans son Amiga.

Jean-Yves Primas et Stéphane Schreiber

L'AMIGA, TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.

MAD 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° : NOTRE-DAME DE LORETTE - CADET

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

INFOGRAPHIE



SCANNER GT 6500	9990	TRUEPAINT	990
MEDIA STATION	1590	DPAINT IV AGA	890
PAINTJET COULEUR	9590	PRO DRAW 3.0	1280
DG 40	1620	VERTEX	550
Flicker. FIXER + Multisync	5990	FONT DESIGNER	1490
MONITEUR A 1084S	2490	VISTA PRO 3	650
GVP COMBO 340 4Mo RAM	6990	ART DEPARTEMENT PRO 2.2	1690
GVP COMBO 350 4 Mo RAM	8990	MORPH PLUS	1590
ZEUS 33 Mhz 0Ko SCSI2	9300	CGFONTS	1150
MERCURY 040-3000 0Ko	6400	KARAFONTS	590
GVP F40	11990	MASTERPIECE FONTS	1790

P.A.O.

EXCELLENCE Fr 3.0	590	GDT série	450
PPAGE 4.0 Version US	1990	PAGE SETTER III	690
GOLDDiskTYPE	590	VIDEO FONTS	690

VIDEO



MSP800	17200	N° 1 TITLER	990
GST GOLD SPF (Y-C)	5680	BROADCAST TITLER 2 Fr	1990
GST GOLD ASecamF	4590	BROADCAST TITLER 2 SHR	2990
GST GOLD PRO (Y-C)	7600	FONT PACK 1 & 2	890
GST 40	2340	IMAGE MASTER ver 2	1800
DIGIGOLD PRO	3030	VIDEO DIRECTOR Français	1590
VIDEO PILOT V 330	9950	SCALA Vidéo Titler	690
G-LOCK GVP	3990	SCALA MULTIMEDIA	3340
MT PRO	4480	DPAINT IV	890
V LAB	3990	MEDIA STATION	1690
DCTV	2990	IMAGINE 2	2790
OPAL VISION	6490	ESSENCE	590
RETINA BOARD 2Mo	3990	CINEMORPH	790
GVP VISION 24	14220	SUMMAGRAPHICS TABLETTE	5480

CDTV avec télécommande infra-rouge	2990 F
AMIGA 1200 + A1085	3990 F
AMIGA 1200 + Disque Dur 80 Mo	4950 F
AMIGA 1200 + Disque Dur 120Mo	5390 F

AMIGA 1200 2490F



Equipé 68ECO20 à 14 Mhz et 2Mo Ram. Système 3.0 avec Workbench francisé. Emplacement pour disque dur IDE. AA chip set permettant l'accès au HAM8. Accès 32 bits à la mémoire système et à la mémoire vidéo. Tous les modes en 256 couleurs parmi 16.7 millions

Disque dur 80 Mo A1200 - Installé	2450 F
Extension 16 bits 4 Mo A1200	2090 F
Extension 1Mo 32 bits + CoPro + horloge - extensible 8Mo DKB	2390 F

AMIGA 4000-040/25Mhz-120Mo 16450 F TTC

AMIGA 4000-030/25Mhz-80 Mo 9990 F TTC

AMIGA2000/KICKSTART2.04 3290 F TTC

CARTE 68040 POUR A2000 à partir de 6400 F



Memory Master 5Mo (32 bits) A1200 + horloge	3290 F
68882 25Mhz + Oscillateur pour A1200	890 F
AMIGA 1200 + Disque Dur 40 Mo	3590 F
Contrôleur SCSI + Disque Dur 120 Mo	3990 F
MEGACHIP (2 Mo Chip Ram) + AGNUS	1790 F
MULTISTART avec Kickstart 2.0	550 F
Disque dur A500 40Mo IDE	2490 F

MUSIQUE

Interface MIDI CONNECTOR	525	X-OR (Ed. Synth Universel)	2650
BARS&PIPES Junior Fr	1850	MIDI/SMPTE PHANTOM	2700
BARS&PIPES Pro 1.0E Fr	3200	DSS GVP (Digit)	590
BARS&PIPES Pro 2.0 US	3200	SUPER JAM (arrangeur)	1210
Module BARS&PIPES	440	TRIPLE PLAY + (48 Ch MIDI)	1890
Deluxe Music Cons. Set	1090	*CARTES DE DIGITALISATION :*	
Home Music Kit (Digit)	690	SUNRIZE AD/10-12 Bits	5580
E-mu Proteus (carte interne)	5900	XANADU ADC 16 Bits	NC

68EC030 A1200Turbo 3790 F

DEVELOPPEMENT

SAS/LATTICE 6.	2990	AMOS 3D	375
FLAMMITEL II	590	AMOS Professional	750
DEVPAC 3	790	DOS - 2 - DOS	390
AREXX	379	ROM DEVICES 2.0	450
QUARTERBACK + TOOLS	790	LIBRARIES MANUAL	490
HYPERCACHE	340	KIT DEVELOPPER 3.0	150
HIGH SPEED PASCAL	1290	HARDWARE MANUAL 2.0	390
AMOS COMPILER	325	DISKMASTER 2	420

SCANNER 400 Dpi AGA 3990 F

Disque dur 40 Mo pour A1200 1350 F Installé

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM :...

ADRESSE : ....

....

....

Je désire commander les produits suivants :

....au prix de :.......................... F

....au prix de :.......................... F

Pour un total de .... F

que je règle par

❑ chèque ci-joint

❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration

Signature :

CR0993

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Page réalisée sur Amiga 3000 (COMMODORE) avec PPAGE 3.0, PDRAW et le scanner EPSON GT 6000. Illustrations non contractuelles.



LA GALERE DU MOIS

Cette rubrique "La Galère du Mois" connaît un franc succès. Beaucoup d'entre vous se mobilisent et nous écrivent pour faire part aux lecteurs d'Amiga Revue des déboires qu'ils ont un jour connus avec leur matériel, et leur éviter ainsi d'avoir à affronter les mêmes problèmes.

C'est aujourd'hui au tour d'un lecteur Marseillais de nous narrer par le détail sa tentative d'achat d'un disque dur IDE et d'une imprimante pour son Amiga 600. Un délai de cinq mois aura été nécessaire pour que Monsieur Christian Pelissou, informaticien novice dont l'Amiga est le premier ordinateur, puisse pleinement profiter de son matériel...

"J'ai acheté un Amiga 600 le 8 avril 1992, sans disque dur ni moniteur. Grâce à son mode d'emploi, qui est d'une certaine façon assez bien fait, cela m'a permis de débuter en informatique, alors que je n'avais jamais touché un clavier d'ordinateur de ma vie. Par la suite, j'ai acheté un moniteur (le 6 octobre 1992), puis un disque dur de 80 Mo (le 29 octobre 1992). C'est à ce moment-là que mes ennuis ont commencé.

J'ai acheté le disque dur par correspondance, en me fiant à une publicité de votre journal. J'ai écrit à une société de Paris et, bien évidemment, ai payé de suite. Je reçus quelques temps après un colis contenant le disque dur et son câble nappe, mais sans un quelconque mode d'emploi ni aucune vis de fixation. Par téléphone, j'ai pu savoir comment il se montait en respectant sa polarité, mais, on s'en doute, il ne fonctionnait pas. J'ai donc du le renvoyer afin de le faire vérifier.
Trois semaines plus tard, je reçus un colis avec un autre disque dur (j'avais fait l'objet d'un échange, me précisait-on) et son câble nappe. Cette fois-ci, je le fis monter par un professionnel de l'informatique (coût de l'opération : 100 F). Lors de la mise en route de l'ordinateur, toujours rien. J'ai essayé de demander conseil par téléphone. On me fit patienter une éternité (bonjour la note de téléphone Marseille-Paris), pour rien... Le DD et son câble sont donc retournés à l'envoyeur.

Entre la Noël et le Nouvel-An, je reçois pour la troisième fois un colis avec un disque dur, mais cette fois sans câble nappe ! Ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase ! J'écrivis une lettre demandant le remboursement pur et simple de ma commande, en signifiant le peu de sérieux dont cette société faisait preuve. Le DD (sans nappe) plus lettre : retour à l'envoyeur vers le 23 janvier 1993, fêtes obligent.
Vers le 15 février, je reçus pour la quatrième fois un disque dur, cette fois-ci avec nappe, et accompagné d'une lettre brouillon me disant qu'il n'était pas question de l'échanger, vu que cela avait déjà été fait précédemment. J'essayai de suite ce disque dur (je savais maintenant comment le monter en respectant la polarité) et miràcle : il fonctionnait à merveille. Il me fallut tout de même près de cinq mois pour profiter de mon disque dur !

Mais mes malheurs n'allaient pas s'arrêter là. J'ai acheté dans une grande surface une imprimante Citizen couleur, avec laquelle on devait me faire parvenir gratuitement un logiciel de mise en route, que je reçus effectivement, accompagné d'un mode d'emploi plus que court. L'imprimante fonctionnait bien, si ce n'est qu'elle n'imprimait pas vraiment les caractères que j'avais à l'écran...
Je trouvai alors à Marseille un magasin sympa, qui me dit qu'il pouvait m'aider. Je leur amenai l'imprimante, le technicien la paramétra correctement, mais comme elle ne fonctionnait toujours pas, chercha ailleurs et trouva la vraie panne : le câble fourni était défectueux. Côut de l'opération : 250 F environ. Là encore, il me fallu près de trois mois pour profiter de mon imprimante (achetée le 3 décembre 1993, mise en service réellement fin février de la même année).

Maintenant, tout fonctionne bien, à part quelques non-sens que je n'arrive pas encore à saisir (ça viendra). Quant aux lecteurs d'Amiga Revue, amateurs comme moi, je leur conseille de trouver un bon magasin près de chez eux, à qui ils resteront fidèles, et où ils pourront éventuellement demander conseil, en étant sûrs de leurs achats. Car tout seul, l'informatique est vraiment un univers impitoyable..."

Christian Pelissou, Marseille

ARRETE DE RAMER, T'ATTAQUES LA FALAISE

Si vous aussi, vous vous êtes retrouvé dans une situation similaire, ou si une anecdote aussi cocasse vous est survenue, n'hésitez pas à nous la narrer par le détail. Cette rubrique "La Galère du Mois" est là pour dénoncer les abus dont vous, les consommateurs, pourriez êtres les victimes involontaires au cours de vos aventures dans la jungle Amiga.

Amiga Revue - La Galère du Mois
5, rue de la Fidélité
75010 Paris

NOUVEAU !

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche, il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 40 Mo	**1 790 F**
AMIQUEST 60 Mo	**2 190 F**
AMIQUEST 80 Mo	**2 590 F**
AMIQUEST 120 Mo	**2 990 F**

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

A4000/030 + DD80Mo + 2Mo	9 990 F
A4000/030 + DD80Mo avec 2Mo de Chip RAM	nous consulter
A4000/040 + DD120Mo + 6Mo	15 990 F
A4000/040 + DD120Mo + 10Mo	16 990 F
Moniteur couleur multisynch 1942	3 100 F
Autres configurations	PROMO
Disque Dur IDE 3.5" 245 Mo	2 900 F
Disque Dur IDE 3.5" 340 Mo	3 900 F
Disque Dur IDE 3,5" 452 Mo	4 900 F
Disque Dur IDE 3,5" 540 Mo	6 500 F
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000	**800 F**
SIMM 32 bits de 1 Mo de Fast RAM pour A4000	**450 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de Fast RAM pour A4000	**1 400 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo	**200 F**
68882 pour A4000/030	nous consulter

Disque Dur 40 Mo pour A1200 .... 990 F
AMIGA 1200 + DD 40 Mo .... 3 390 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 seul	**2 490 F**
AMIGA 1200 + DD 60 Mo	**4 090 F**
AMIGA 1200 + DD 80 Mo	**4 390 F**
AMIGA 1200 + DD 120 Mo	**4 890 F**
Autres Configurations A1200	**nous consulter**
Disque Dur 60 Mo pour A1200	**1 690 F**
Disque Dur 80 Mo pour A1200	**1 990 F**
Disque Dur 120 Mo pour A1200	**2 490 F**

Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, prêts à être installés. Egalement pour A600.

Câble pour disque dur IDE 2,5 pouces interne	**100 F**
AMEM-2 : carte mémoire PCMCIA de 2 Mo	**990 F**
AMEM-4 : carte mémoire PCMCIA de 4 Mo	**1 690 F**
Moniteur Couleur Stéréo 1085S	**1 390 F**
Moniteur Couleur Multisynch 1942	**3 290 F**

DemonQuest

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

DemonQuest est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Beaucoup plus fiable et performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci mais **2 à 5 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

DemonQuest 89 Mo	**1 790 F**
DemonQuest 130 Mo	**2 290 F**
DemonQuest 214 Mo	**3 190 F**

Scan-Doubler

Rend tous les moniteurs VGA compatibles avec les modes 15 Khz de l'AMIGA 4000. Il est normalement impossible d'afficher un écran PAL ou NTSC 15 Khz avec un moniteur VGA Multisync standard, ni d'avoir le "Boot-Menu" ni de lancer des jeux qui ouvrent automatiquement un écran PAL. Avec le Scan-Doubler, un simple moniteur VGA suffit pour remédier à ce problème. De plus, la sortie 23 broches reste disponible.

Scan-Doubler .... 1 690 F

Les promos de la rentrée, c'est chez FBI !
Frais de port GRATIS pour les AMIGA 4000 !

AVIDEOYC

Carte Graphique 24 bits + Digitaliseur 24 bits temps réel + Genlock 24 bits. Le boitier externe AVIDEOYC dispose d'entrées YC et PAL et d'une sortie RGB. Digitalise en temps réel une image PAL Haute Résolution Entrelacée Overscan 24 bits (736x580) et permet la sauvegarde en différents formats, même en 256 couleurs et en HAM8. Dispose de 3 plans d'incrustations. Animation 25 images par seconde avec décompactage hardware intégré. Livrée avec AVPAINT, AVTOOLS, AVANIM, AVBINDER, etc.... Compatible 2.x et 3.x.

AVIDEOYC	**4 990 F**
Codeur CP10 RGB -> PAL/YC	**1 600 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C. Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur .... **490 F**

Vidi-Amiga 12

Le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe !

Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC, jusqu'à une taille de 704x566 de 2 à 262 144 couleurs en HAM8. Permet de capturer des séquences entières de vidéo. Vidi-Amiga 12 avec filtre RVB incorporé est entièrement compatible avec les nouveaux modes AGA du 1200 et du 4000.

Vidi-Amiga 12 .... **1 190 F**

Megamix-Master

Digitaliseur HI-FI avec effets numériques temps réel !

Megamix-Master digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. D'une qualité remarquable, il est le chainon manquant entre votre AMIGA et votre matériel HI-FI.

Megamix-Master .... **350 F**

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 85 Mo, 17 ms, 0 Ko	**2 790 F**
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko	**2 990 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko	**3 390 F**
CONTROLEUR SEUL	**1 290 F**

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 85 Mo, 17ms, 0 Ko	**2 490 F**
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko	**2 690 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko	**3 090 F**
CONTROLEUR SEUL	**990 F**

DISQUES DURS SEULS ET MEMOIRES

QUANTUM 85 Mo, 17ms,	**1 690 F**
QUANTUM 127 Mo, 17 ms,	**1 890 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms,	**2 290 F**
Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD	**800 F**
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD	**1 500 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM32 : carte 32 bits interne pour A1200 avec horloge, support co-processeur et 4 Mo de RAM	**2 350 F**
AMEM32 4 Mo + 68882	**nous consulter**
AMEM-2 : carte PCMCIA 2 Mo pour A600/A1200	**990 F**
AMEM-4 : carte PCMCIA 4 Mo pour A600/A1200	**1 690 F**
1 Mo interne avec horloge pour A600	**450 F**
1 Mo Chip pour A500 Plus	**350 F**
Extension mémoire pour A500	**nous consulter**
Extension mémoire pour A2000	**nous consulter**
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc.	**800 F**
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc.	**1 500 F**
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000	**800 F**
SIMM 32 bits de 1 Mo de Fast RAM pour A4000	**450 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de Fast RAM pour A4000	**1 400 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo	**200 F**

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.

Switch-ITT (sans ROM)	**280 F**
ROM 1.3 .... **170 F** ROM 2.04	**180 F**

Composants

Alimentation A500	**nous consulter**
Alimentation A2000	**990 F**
Super Denise 8373	**130 F**
Super Fat Agnus 8372A	**170 F**
8520 CIA	**60 F**
Gary 5719	**60 F**
Extracteur de Chip	**75 F**
Trousse d'Urgence	**590 F**
Advanced AmigA Analyser	**690 F**

CARTES ACCELERATRICES

En direct d'Allemagne, fabriquée par UNHD, économique et performante, elle s'installe très simplement sur le support 68000 et ne nécessite aucune soudure. Permet en option de basculer en mode 68000. (garantie 6 mois).

68020 + 1 Mo 32 bits pour A500 et A2000	**1 990 F**
68020 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000	**2 990 F**
68030 + 1 Mo 32 bits pour A500 et A2000	**2 990 F**
68030 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000	**3 990 F**
Options coprocesseur arithmétique	nous consulter

LECTEURS 3"1/2

interne A500	**480 F**
externe tout AMIGA	**520 F**
externe Haute Densité	**nous consulter**

Prix TTC au 10 août 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti 1 an (sauf alimentations 6 mois et indications contraires). Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre- remboursement, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ______ PRENOM ______
ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ DATE SIGNATURE BC0993
☐ Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT

☐ Règlement à la commande par chèque — Frais de port ______
☐ Règlement en contre-remboursement — TOTAL ______

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
"Métro" : République

amie LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
Ouverture : 9H30-12H30 • 13H30-19H

PÉRIPHÉRIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500

512 Ko sans horloge	250
512 Ko sans horloge	290
1,5 Mo avec horloge	890
1 Mo s'accouple avec la 512 K	499

AMIGA 500+

1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480

AMIGA 600

1 Mo sans horloge	400
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1490

AMIGA 2000

2 Mo extensible à 8 Mo	990
4 Mo extensible à 8 Mo	1690
8 Mo extensible à 8 Mo	2990

AMIGA 1200

2 Mo 16 bits PCMCIA	990
4 Mo 16 bits PCMCIA	1490
1 Mo 32 bits extensible à 9 Mo + place pour copro	1490
4 Mo supplémentaires	1400
Copro + oscillateur	990
4 Mo + place pour copro	1990

AMIGA 1200

4 Mo en 32 bits	1390
8 Mo en 32 bits	2590

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +

Boitier avec interface IDE + Extension mémoire (0 à 8 Mo) (accepte tous disques dur IDE 3"1/2 ou 2"1/2

Boitier seul	1190
52 Mo - 0 ko Ram	2290
80 Mo - 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 Ko Ram PROMO	2990
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 2000

Carte avec Interface IDE + Extension mémoire (0 à 80 Mo) (accepte tous disques durs IDE 3"1/2

Carte seul	1090
52 Mo - 0 Ko Ram	2090
80 Mo - 0 ko Ram	2590
120 Mo + 0 ko Ram	2790
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 1200

Livré avec vis cable notice - disquette d'installation

IDE 2"1/2 40 Mo	1290
IDE 2"1/2 80 Mo	1890
IDE 2"1/2 120 Mo	2390

Amiquest boitier amobible sur port PCMCIA

AMIQUEST 40 Mo	1790
AMIQUEST 80 Mo	2590
AMIQUEST 120 Mo	2990

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500

Carte s'installe à la place du 68000

68020 + 1 Mo 32 bits	1990
68020 + 4 Mo 32 bits	2990
68030 + 1 Mo 32 bits	2990
68030 + 4 Mo 32 bits	3990

AMIGA 2000

68030 25 Mhz	4990
68030 40 Mhz	6990
68030 50 Mhz	8990

AMIGA 1200

Carte 68 EC030 à 40 Mhz avec copro optionnel + ext Ram 32 bits (0-32 Mo)

A 1230 - 0 Mo	2990
A 1230 + 1 Mo + Copro	3990
A 1230 + 4 Mo + Copro	4990

DIVERS

Souris mécanique	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500	450
Cable Péritel	100
Cable Midi	80
Cable Nul Modem	100
Cable Minitel	100
Cable disque dur	100
Cable imprimante	100

LECTEURS 3"1/2

Externe A 500 / 600 / 1200	550
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1290
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio	550
Home Music Kit	540
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1803	1190
10855	1490
10845	1890
1942	3490
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	1290
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK

G Lock PROMO	3790
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690

DIGITALISATEURS

V LAB - 1200	3490
VIDI AMGA 12	1190
DCTV	2890

IMPRIMANTES

Fournie avec cable parallèle

STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR LC 24-200 C	3290
CANON BJ 105 x	1890
CANON BJ 200	2490
CANON BJ 300	3490
H.P Deskjet 510	2690
H. P Deskjet 550 C	4690
H.P Painjet	5990

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	3"1/2 DF DD	3"1/2 DF HD
Par 10	3,60	5,90
Par 50	3,30	5,40
Par 100	3,10	5,00
Par 500	2,90	4,60

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA 600

Processeur 68000 1 Mo Ram ext. 2 Mo
W.B 2.0 Port PCMCIA Lect. 3"1/2

1490 F avec moniteur couleur 1803 **2690 F**

PACK DISQUE DUR		PACK EXTENSION	
DD 40	2590	1 Mo	1890
DD 80	2990	2 Mo	2390
DD 120	3690	4 Mo	2890

AMIGA 1200

Processeur 68EC020 14 Mhz 2 Mo Ram
W.B 3.0 Port PCMCIA Lect. 3"1/2

2490 F avec moniteur couleur 1803 **3690 F**

PACK DISQUE DUR		PACK EXTENSION	
DD 40 Mo	3590	1 Mo 32 bits	3690
DD 80 Mo PROMO	3990	4 Mo 32 bits	4390
DD 120 Mo	4690	8 Mo 32 bits	6490

AMIGA 4000

AMIGA 4030

Processeur 68030
25 Mhz 2 Mo Ram
DD 80 Mo W.B 3.0

9490 F

avec Moniteur 1942

12 690 F

AMIGA 4040

Processeur 68040
25 Mhz 6 Mo Ram
DD 210 Mo W.B 3.0

16490 F

avec Moniteur 1942

19690 F

NOS OCCASIONS

Garanties 6 Mois

AMIGA 500	1300	MONITEUR 10835	1000
AMIGA 600	1300	MONITEUR 1084	1000
AMIGA 2000	2500	MONITEUR 10845	1200

LOGICIELS

GRAPHIQUES

De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690

MUSIQUE

BARS et PIPES JUNIORS	1290
BARS et PIPES PRO	2490
De Luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
SCALA VIDRO TITLER	690
SCALA VIDRO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER	1890
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	890
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

JEUX

SYNDICATE	290
GUNSHIP 2000	290
DUNE 2	290
DESERT STRINKE PRO	270
DESERT FOR THE SKIES	280
REACH FOR THE SKIES	280
ARABIAN NIGHTS	270
FLASH BACK	270
A-TRAIN	280
B17 FLYING	270
STREET FIGHTER 2	270
THE CHAOS ENGINE	290
WING COMMANDER	260
BODY BLOWS	270
PREMIER MANAGER	280

JEUX A PRIX D'AMIE

DUNE	150
KGB	150
KYRANDIA	150
MAC DOLAND	150
EPIC	150
MAGIC POCKET	150
ZOOL	150
FIRE AND ICE	150
ANOTHER WORLD	150
HOOK	150
LEANDER	150
POPULOUS IV	150
ROOLAND	150
RISKY WOOD	150

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre
- CRÉDIT gratuit 3 mois [*1]
- REPRISE de votre ancien matériel [*2]
- REMISE pour tous achats groupés

*1 après acceptation du dossier
*2 pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au 43 57 48 20
- Par Fax au 43 57 10 01
- Par courier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL └─┴─┴─┴─┴─┘ TEL ....
MON ORDINATEUR ....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F Par colis / C.R 70 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
└─┴─┴─┴─┘ DATE D'EXPIRATION
└─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┴─┘
DATE .... SIGNATURE

Tous nos prix sont TTC modifiables sans préavis. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



MULTIMEDIA, MODE D'EMPLOI

Selon les spécialistes, l'année 1994 devrait voir l'avènement du multimédia grand public. Microsoft et Apple ont depuis quelques temps déjà sorti leurs griffes, à travers les PC Multimédia ou QuickTime. Face à ces deux grands, quelles sont les chances réelles de l'Amiga ? Peut-il encore prétendre au multimédia ou lui manque-t-il les qualités nécessaires ? Réponses immédiates à travers une estimation du hard et du soft donnée par des professionnels et des utilisateurs : opinions contrastées pour un dossier vérité.

"Ma passion pour les ordinateurs Commodore était réelle, explique Sébastien Caput, ancien utilisateur d'Amiga. Tout a commencé avec le Commodore 64, dans les années 80. Puis je suis passé au Commodore 128, qui m'a déçu de par son absence de softs. J'ai ensuite acheté un Amiga 2000b. Les jeux étaient de bonne qualité, mais la bureautique ne suivait pas. Cela m'a d'abord surpris puis inquiété. Mais c'est lorsque j'ai voulu acheter un disque dur que j'ai compris ma douleur. On me demandait 3 000 francs pour 120 Mo, sans la carte contrôleur... J'ai alors tout revendu et je suis passé au PC. Je n'ai pas l'impression d'avoir perdu en qualité graphique (je suis équipé d'une carte S-VGA) ni sonore, puisque mon PC a 22 voix stéréo. Avec l'Amiga, on a du mal à grandir vite et devenir adulte... à moins d'avoir les moyens !"

L'exemple de Sébastien Caput est parlant. Il pose un véritable problème et de nombreux utilisateurs s'interrogent. L'Amiga, aussi attachant soit-il, est-il encore une valeur sûre pour entrer dans l'ère du multimédia ?

"Vous tombez bien, s'exclame Alain Didierjean, directeur, avec Eric Gontier, de la jeune société Someware. Nous sommes justement en train de concevoir une application multimédia très complexe pour un grand loueur de caméras professionnelles. Cela emploie trois développeurs à plein temps, ce qui ne s'est jamais vu dans le monde Amiga et très rarement dans le monde PC ou MAC." Discret sur l'application en cours, Someware insiste sur un point : seul l'Amiga pouvait résoudre les problèmes posés.

Dans le sud-ouest de la France, CIS s'enorgueillit lui-aussi de ses expériences multimédia avec l'Amiga. Le directeur, Franck Lafage, rappelle immédiatement que "l'Amiga est utilisé de façon professionnelle, mais on ne le dit pas assez. Voyez Renault Belgique qui, avec Scala Multimédia, a développé des bornes qui réclamaient beaucoup de puissance (mélange de vidéo et de musique)." Et de citer également la Caisse Primaire d'Assurance Maladie, qui, sur 21 sites dans le Sud-Ouest, à partir d'Info Channel, s'est créé une vraie communication multimédia. L'Amiga gère un réseau Ethernet, un serveur Novell et des bases de données dBase, le tout étant raccordé à un site central qui remet à jour quotidiennement des scripts sur les 21 Amiga 1200 chargés de diffuser localement les informations. " La Caisse d'Epargne dispose maintenant d'un système Scala qui gère des CD-Vidéo, poursuit M. Lafage. Et le groupe GSF, spécialisé dans le nettoyage, a toutes ses agences, 60 en tout, équipées d'Amiga et d'Info Channel."

Bref, l'Amiga aurait fait son entrée dans le monde professionnel de façon indéniable. Ses atouts sont nombreux, mais

LE MARCHE MULTIMEDIA

Les professionnels en parlent comme du far-west des années 90. Les amateurs baignent dans les articles journalistiques et prospectifs. Le monde du multimédia se profile à grands pas, mais qui sait vraiment ce qu'il deviendra ? On annonce ainsi régulièrement des chiffres faramineux, qui font rêver tant et si bien que de nombreuses sociétés naissent pour tenter l'aventure.

Ni CIS, qui se considère comme une société "tournée vers l'infographie appliquée à la vidéo et les systèmes de communication", ni VSPFE qui décline son sigle comme "une série d'offres en Vidéo, Services, Production, Formation, Edition", ni SomeWare, s'affichant comme une société "orientée vers le développement d'applications sous Unix et Amiga", aucune des trois, n'emploient le mot multimédia pour se définir.

Le terme multimédia "est un peu fourre-tout" explique M. Lafage. "Il y a un peu tout et rien dans le marché multimédia. On en est même gêné d'utiliser le terme. Je crois toutefois qu'un réel marché va naître et que l'Amiga est bien armé pour s'y faire une place de choix". Ce que confirme Alain Didierjean en expliquant que "de fait, l'Amiga a sa place dans le monde multimédia. Ce marché est tout jeune mais il murit à grande vitesse." Selon la dernière étude menée par Infocorp Europe, ce marché potentiel s'échelonnait entre quatre et dix milliards de dollars...

tous les professionnels mettent en avant une caractéristique : le multitâche, jusqu'à présent peu concurrencé. "L'architecture de l'Amiga est exceptionnelle : on a à faire à un vrai système multitâche qui fonctionne sous 1 Mo de mémoire. C'est très important pour le multimédia, qui consomme en général et de la mémoire et du temps machine. L'Amiga, grâce au multitâche, peut gérer les salves de commandes continues de certains magnétoscopes, alors qu'un PC se trouve complètement paralysé au point que le pointeur (de la souris, NDLR) en est terriblement ralenti", explique M. Lafage.

Quant à M. Thomas, directeur adjoint de la société VSPFE, il rappelle une cruelle vérité : "la structure physique du PC est limitée : c'est le processeur, par exemple, qui gère le pointeur. Sous Windows, faites aller en tous sens le pointeur, à toute vitesse, et vous verrez que la machine ralentit et ne peut plus rien suivre ! Au contraire, la structure physique de l'Amiga a été conçue pour le multimédia ; ce devait être une machine de jeux multimédia. Quant à Windows NT, qui est un vrai multitâche, il ne nécessite pas moins de 16 Mo de Ram et 80 Mo sur le disque dur pour fonctionner et ce, sans compter la mémoire nécessaire pour les autres applications...".

SomeWare, outre le multitâche, voit en l'Amiga d'autres qualités : "Nous avons sept ans de savoir-faire en tant que développeur sur Amiga. L'Amiga a un O.S fantastique, qui avance bien et qui affiche des performances très supérieures à celle d'un Mac ou d'un PC. D'ailleurs, lorsque l'on présente l'Amiga à des professionnels qui travaillent sur Mac ou PC, et qui n'y ont jamais accordé beaucoup d'attention, ceux-ci sont stupéfaits des capacités extraordinaires de cette machine et notamment du vrai multitâche, de la facilité de programmation grâce aux "librairies" et de la bonne utilisation du processeur, par ailleurs déchargé de certaines tâches par le Blitter et autres puces annexes." Mais M. Lafage est encore plus catégorique et affirme sans ambage "qu'un 486 DX2 n'arrive pas à la cheville d'un Amiga 500, je dis bien Amiga 500. C'est tout simplement un problème de machine".
Autre point fort de l'Amiga pour pénétrer le marché du multimédia : la francisation. " Quand un logiciel est francisé, ses ventes sont multipliées par 20. Pourquoi alors ne pas franciser, d'autant plus que la loi française l'exige. D'ici à 94, tous les produits proposés par CIS seront francisés. Scala Multimédia, c'est 350 pages de documentation en français. Info Channel, 450 pages." Et M. Thomas renchérit : "on s'est beaucoup battu pour qu'enfin la version française du manuel de CanDo puisse être distribuée. C'est important, car cela rend le produit crédible dans le monde professionnel."
Franck Lafage explique l'essor lent de l'Amiga dans le monde professionnel "parce que le Workbench n'a pas été francisé à temps. L'utilisateur voyait alors, lorsqu'il faisait fonctionner un soft en français, des messages en français mais aussi en anglais venant du Workbench ! Face au Mac ou au PC, cela n'était guère crédible. Je souhaiterais maintenant qu'il existe vraiment des upgrades du Workbench à disposition du public, que l'on trouverait sous forme de kit, comme on trouve les upgrades du DOS, payantes, chez n'importe quel revendeur..." Moins chatié mais tout aussi franc, M. Thomas ajoute : "Je me demande toujours pourquoi Commodore, qui dispose d'une machine exceptionnelle, n'attaque toujours pas, dans son discours commercial et publicitaire, les grandes institutions que sont IBM et Apple. La machine est époustouflante mais commercialement parlant, Commodore, excusez l'expression, n'assure pas une cacahouette." L'Amiga souffre d'un manque de promotion évident. " Mais c'est une plate-forme viable, insiste M. Lafage. Pour que l'Amiga monte, il va falloir réduire les prix et sensibiliser l'utilisateur au produit. Le piratage, que je considère peut important (même s'il représente environ 20% du marché) disparaît peu à peu au profit d'utilisateurs responsables et satisfaits des produits et des services qui l'accompagnent (hot-line, francisation)." Une bonne nouvelle pour les utilisateurs, non ? ■

Frédéric Pierron

Le monde du multimédia est un monde où l'on brasse beaucoup d'argent. Ce qui ne veut pas dire que ce domaine est réservé aux fortunés. Si M. Lafage, directeur de CIS, considère "qu'un Amiga 4000 est nécessaire pour le développement professionnel d'une application multimédia, de par sa capacité à ingérer des cartes d'acquisition sonores et video puissantes", tous les professionnels s'accordent pour conseiller l'Amiga 1200 au créateur amateur d'application multimédia.
"L'A1200 est sans nul doute le meilleur ordinateur du moment, qui, pour un prix bas (par rapport aux PC, Mac et A4000) de l'ordre de 5 000 francs, offre une qualité et des capacités étonnantes", explique Alain Didierjean de Someware. "L'Amiga a un avantage énorme, ajoute M. Lafage, il est modulaire et évolutif. On peut acheter un A1200 (moins cher qu'un PC) puis une carte accélératrice, puis un Genlock, et ainsi de suite jusqu'à avoir une station vraiment puissante."
Il ne reste plus alors qu'à créer votre application multimédia... si vous remplissez ces conditions : un Amiga, un logiciel de conception (CanDo ou Scala), un painter (DPaint IV), un échantillonneur vidéo (Vidi ou DCTV), un digitaliseur de sons (Audiomaster) et un tracker (Med). Armé de tous ces outils, vous devrez vous demander si tout est à votre portée ou si vous avez besoin que l'on vous prête main forte. On peut en effet être doué pour la programmation et ne rien connaître en dessin ou en musique. Pourquoi alors ne pas travailler en équipe ? C'est stimulant, et plus on est de fous, plus on a d'idées.
L'équipe idéale se compose de quatre personnes : un scénariste-chef de projet, un graphiste, un musicien et un programmeur. Le chef de projet, comme son nom l'indique, mène la barque, prend les décisions et fait en sorte que les idées soient suivies de productions. Le graphiste a un rôle très important car il impose non seulement un choix graphique personnel mais il doit en plus se mettre dans la peau de l'utilisateur final et se demander si l'écran est lisible, explicite et incitatif. Le musicien peut se charger de la fabrique des sons et des musiques. L'apport sonore est encore très négligé dans la plupart des applications multimédia, les musiciens sont donc les bienvenus. Enfin, le programmeur est indispensable. S'il s'agit d'un langage de programmation multimédia de type Amos Pro, cela parait évident tant la connaissance des 600 commandes, de la syntaxe du langage et des principes de bases de programmation est le minimum que l'on puisse exiger d'une personne se lançant dans le multimédia. Mais même s'il s'agit d'un logiciel de conception par icônes, il ne faut pas croire que l'on peut pour autant s'improviser programmeur. Ces logiciels s'apprenent et demandent beaucoup de pratique.
Deux autres aspects ne doivent pas être négligés. D'abord la légalité : s'il est prévu "d'emprunter" des images ou des extraits sonores, il faut absolument s'assurer que les auteurs de ces images ou de ces musiques vous accordent le droit de les exploiter. Ensuite, le budget : concevoir une application multimédia demande de l'argent. Pour le matériel, pour l'achat des droits d'auteur, pour le temps passé, etc.
Pourquoi alors ne pas proposer vos services à des associations ou à des organismes municipaux ou administratifs ? Comme l'Amiga permet le développement d'applications à très bas prix, il est possible qu'une mairie, une école, La Poste du village ou le syndicat d'initiative acceptent de vous confier la réalisation d'une borne. Bénéfices : la possibilité d'acheter plus de matériel et le plaisir de concevoir quelque chose d'utile et beau. Alors, on compte sur vous ?



LES LOGICIELS DE CONCEPTION MULTIMEDIA

L'Amiga est fort bien pourvu en logiciels de conception multimédia. On peut en distinguer deux types. Les premiers servent principalement à générer des données que l'on pourra ensuite intégrer dans une application multimédia, tandis que les seconds sont destinés à créer de véritables applications multimédia.

Dans le premier cas, il peut s'agir de digitaliseur de sons et d'images, de composeurs de musiques (tracker), de palettes graphiques, ou de créateurs d'animations. Les autres softs permettent la création de l'application en elle-même. En d'autres termes, ces logiciels lient entre elles des données sonores, vidéo, ou textuelles et y ajoutent un grain d'interactivité.

Parmi cette dernière catégorie, on pourra distinguer les logiciels de programmation "pure", représentés par des langages, et les logiciels de conception par icônes, dont le principe consiste en l'organisation d'icônnes symbolisant un état, une donnée ou une action.



The Director

Un langage de programmation orienté multimédia. Le premier sans aucun doute. Né il y a au moins quatre ans, The Director de The Right Answer Group offre des performances étonnantes. En fait, The Director est un langage Basic, capable de traiter des variables, d'effectuer des opérations mathématiques, mais aussi conçu pour afficher des images, faire tourner une animation par flicking, jouer des sons et gérer l'interactivité. Son concurrent le plus direct et le plus récent est Amos.



AudioMaster II

Le logiciel de digitalisation de sons par excellence. Capable de générer des échantillons stéréo, de construire des échos, d'accorder un son, de mixer, couper, coller, copier, inverser et sauvegarder sous différents formats, Audiomaster fonctionne en outre avec pratiquement n'importe quel échantillonneur hard. Ses fonctions de zoom et d'insertion permettent des montages sonores étonnants. Les musiciens "House Music" disposent avec ce logiciel d'un outil de manipulation des sons très puissant.

Pro Sound Designer

Une sorte de challenger d'Audiomaster, compatible uniquement avec son propre échantillonneur hard, Pro Sound Designer n'en est pas moins un excellent logiciel, particulièrement performant pour régler le volume sonore et la hauteur d'un son. En outre, il dispose d'une interface à base d'icônes 3D qui rappelle étrangement le look du Workbench actuel, d'où un confort d'utilisation accru.





CanDo

Il s'agit d'un outil de conception multimédia à base d'icônes. Contrairement à ses concurrents, CanDo n'aligne pas des icônes sur une ligne symbolisant le temps, donc les différents moments où doivent se déclencher un événement. En fait, au moment où l'on construit l'interface graphique (icônes, menus, animations, textes, sons), on peut lui indiquer les différentes actions potentiellement autorisées. Par exemple, on dessine un bouton en 3D et, à coups de clics de souris, on assigne à celui-ci une action et une condition : s'il est pressé une fois, deux fois, ou s'il est relâché.



Med, tracker du DP

Digitaliser des sons c'est bien. Les inclure dans une musique de sa composition, c'est encore mieux. Tantôt logi-

ciel DP, tantôt logiciel commercial selon ses versions, Med est un tracker. Issu d'une longue lignée sur Amiga, les SoundTrackers ou NoiseTrackers, Med met à la disposition du musicien une série d'outils puissants et relativement conviviaux. Pour composer une musique, il suffit d'entrer des notes (notation anglaise) dans l'un des quatre canaux verticaux, sorte de traitement de texte où le couper-coller-copier est possible. Med sait gérer les codes MIDI et peut donc converser avec la plupart des synthétiseurs du marché. Il dispose en outre d'un petit synthétiseur, difficile à utiliser, et d'un échantilloneur intégré dont la convivialité est douteuse. Non, décidément, le point fort de Med, réside dans ses fonctions de composition musicale. Notons au passage que les musiques créées par Med et ses ancêtres sont maintenant lisibles par certains logiciels PC ! Le monde bureautique à l'assaut du multimédia manque en effet cruellement de musiques et va donc pécher sans vergogne sur le marché Amiga, riche en compositions musicales très variées. Sur PC, vous pourrez donc lire les modules de Med, mais pas en composer...

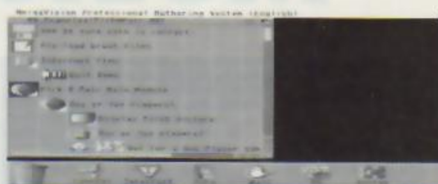


Deluxe Paint IV

En matière de palette graphique, voire de logiciel tout court, s'il fallait citer un nom, Deluxe Paint serait celui-là. La référence sans conteste et sans contradiction possible en matière d'infographie et d'animation. Car le logiciel allie les deux fonctions : dessins et dessin animé ! Les possibilités sont si vastes et si étonnantes qu'il est impossible d'en faire le tour. Apprenez seulement qu'on peut tout faire avec... pour peu que l'on sache dessiner.

Bars And Pipes

Pourquoi citer ce logiciel de composition Midi ? Parce que de nombreuses applications multimédia, pour pallier la qualité limitée des sorties sonores de l'Amiga, commandent en fait un synthétiseur. Tous les instruments de musique un tant soit peu évolués disposent désormais d'une interface Midi, qui permet d'échanger des informations musicales de tous ordres entre synthés et ordinateurs (notes, instrument sélectionné, effets, etc.). Pour converser avec votre synthétiseur, il vous faudra acquérir une prise Midi que vous connecterez au port série de votre Amiga qui sait recevoir et transmettre des informations à plus de 30 000 bauds. On peut alors imaginer se servir d'un synthétiseur pour générer des musiques dignes de ce nom. Il est aussi envisageable d'utiliser ce logiciel pour concevoir rapidement des musiques ; celles-ci étant sauvegardées au format Midi puis intégrées dans le tracker Med 3.0 qui reconnait le format Midi. Le gain ? Un confort de création musicale inégalé...



AmigaVision Pro

C'est la solution officielle de Commodore à vos problèmes multimédia. Outil de conception multimédia à base d'icônes, Amigavision Pro est utilisé par de nombreuses entreprises pour réaliser des journaux vidéo internes (ex: Spie Batignoles). Ses qualités sont nombreuses et indiscutables. Il est notamment capable de générer un certain nombre d'effets graphiques agréables pour afficher une image ou opérer une transition entre deux écrans.

Arexx sur WB2.0

Le langage Arexx est un mystère pour la plupart des utilisateurs Amiga. Disponible en standard avec le Workbench 2.0, Arexx est néanmoins fourni par Commodore sans documentation (une sombre histoire de droits serait à l'origine de ce cruel manque). Quoiqu'il en soit, Arexx est un véritable langage multimédia en ce sens qu'il permet de lier entre elles des applications à l'origine totalement autonomes. On peut ainsi déclencher une musique lorsqu'on dessine un rond dans Deluxe Paint ! Une puissance phénoménale en vue mais réservée à ceux qui ont pu se procurer cette documentation... Pour les autres, il faut piocher ici et là au fil des revues Amiga. Des informations succinctes et disparates y sont révélées.



KCS 3.0

Pourquoi lui et pas un autre ? Pris au hasard parmi la liste imposante des tracker Midi disponibles sur Amiga, KCS est cité pour mémoire. Il gère les sons du synthétiseur mais aussi ceux de l'Amiga. On peut donc assigner au synthé des instruments classiques et aux voix de l'Amiga des instruments échantillonnés de sa propre composition...



Sonix 1.4

Sonix est un tracker pour musiciens classiques, un peu perdus par le système de présentation des portées de Med. Ici, l'on a réellement affaire à des portées musicales. En outre, Sonix lit et utilise des sons sur 5 octaves que peut produire AudioMaster. La qualité audio est donc en théorie meilleure sur Sonix que sur Med, qui ne gère que les fichiers bruts d'une octave.



DMCS

DMCS est mort, vive DMCS ! On annonce en effet le renouveau de ce composeur musical, identique dans son principe à Sonix, mais aux capacités plus importantes. Ici, tous les signes musicaux nécessaires à une composition en finesse sont disponibles. DMCS II s'annonce comme une petite révolution dans le monde des trackers... Attendons pour voir. Les musiques réalisées avec DMCS peuvent être lues par le logiciel Deluxe Vidéo.



Vidi 12

Un digitaliseur vidéo N/B en temps réel qui vous ouvre en grand la porte des manipulations vidéo en tous genres. Vidi 12 est rapide, performant et peu coûteux. Il permet en plus de manipuler les images fixes et de leur faire subir les pires (et les meilleurs) effets spéciaux.



DeluxeVideo

Dans le marché de l'occasion, on peut encore dénicher Deluxe Vidéo. Non qu'il faille absolument se le procurer, mais Deluxe Vidéo n'a sans doute pas connu

le succès qu'il méritait. Peut-être arrivé trop tôt sur le marché, Deluxe Vidéo n'y a fait qu'une brève apparition, le temps que les Scala et autres CanDo soient mis au point. Il fait en tout cas partie des rares outils de conception multimédia à icônes capables de gérer l'image, l'animation, le texte, le son et la musique, cette dernière étant souvent négligée sur bien des logiciels actuels (comme CanDo).

Digiview 4.0

Le digitaliseur vidéo le plus vendu sur Amiga. Un perle informatique que tous les infographistes connaissent et utilisent sans doute encore. Pour cela, il faut disposer d'une caméra couleur ou N/B. Les images fixes, obtenues avec ce logiciel vraiment peu coûteux, sont excellentes. En outre, le soft permet tout un ensemble de fonctions de retraitement de l'image (couleur, contraste, résolution, etc.) toujours d'actualité.



Fantavision

Un logiciel de création multimédia très facile d'emploi et très performant, pour peu que l'utilisateur soit patient et doué. Son point fort réside dans la manipulation d'objets en deux dimensions que l'on peut modifier à loisir. Un bateau peut devenir un avion en l'espace de quelques images. Le morphing avant l'heure, en somme...

Scala
L'outil de conception multimédia par excellence. N'ayant pu le tester personnellement, je ne ferais que rapporter les étonnements joyeux des utilisateurs de Scala : "super !"

DCTV
L'échantillonneur vidéo proposé en remplacement de Digiview. Beaucoup plus cher mais beaucoup plus performant aussi, puisqu'il digitalise et affiche des images dont la qualité équivaut à celle d'une image en 16 millions couleurs, hormis un petit flou artistique difficilement maîtrisable. L'intérêt du DCTV est qu'il permet d'obtenir une qualité graphique proche de la vidéo tout en ne dépassant pas l'espace mémoire nécessaire à une image ou une animation en Hires 16 couleurs, ce qui permet de jouer des animations vidéo et multimédia sans pour autant faire appel à des mémoires RAM supplémentaires. Economique donc !

Amos Professional
Un langage de programmation qui a le goût du Basic mais qui est beaucoup plus tonique que le Basic. Amos Pro affiche une image en une commande, joue une animation ou une musique en deux lignes, et génère des interfaces graphiques grâce à un sous-langage spécifique. Bref, plus de 600 commandes au rendez-vous, de quoi créer à peu près tout ce qui peut traverser la tête d'un créateur multimédia un temps soit peu versé dans la programmation. ■

F.P



C'EST NOUVEAU, CA VA SORTIR

Deluxe Music Construction Set II sortirait en septembre 93. Entièrement refondu, le logiciel de musique connaîtrait une seconde jeunesse.

Une foison de cartes MPEG vont apparaître d'ici à la fin de l'année sur Amiga. En d'autres termes, cela annonce la possibilité pour l'Amiga de faire de la vidéo en temps réel, notamment de l'échantillonnage en couleurs et avec des résolutions professionnelles.

Scala devrait bientôt pouvoir convertir des animations dans n'importe quelle résolution. Une animation basse-résolution pourrait passer en haute-résolition, et vice-versa. En outre, l'objectif est de pouvoir, à terme, sans quitter Scala, utiliser n'importe quel scanner.
Helm bientôt distribué en France ? Sorti aux Etats-Unis, Helm serait l'un des concurrents directs de Scala et CanDo.

F.P



Lecteurs, vous nous decevez ! Lors de notre numéro d'été, nous vous invitions à partager vos découvertes, vos astuces et vos bons plans avec les autres passionnés de jeux. Nous avions même promis un logiciel pour récompenser l'expéditeur le plus prolixe. Résultat des courses, c'est la débandade !

SENS

Pas la moindre petite lettre n'est arrivée à la rédaction. A croire que nos lecteurs sont incapables de finir un jeu. D'accord, vous étiez en vacances, mais tout de même... Mesdames, messieurs, la balle est dans votre camp.

ELITE

A l'occasion de la sortie de la superbe compilation Space Legend, nous vous confions une astuce qui vous permettra de gagner sans embouteillage la route des étoiles. Lorsque le programme vous demande de saisir un mot de passe, entrez le mot SARA (si ce nom ne donne rien essayez celui de SUZANNE). Le test de protection semble refuser ce code, mais saisissez maintenant le véritable mot de passe et entrez dans la partie. Passez par l'écran des achats (cargaison ou équipements de bord) et appuyez sur la touche * de votre clavier. Cette astuce permet de faire baisser les prix des marchandises.

APIDYA

Voici tous les codes qui donnent accès au différents niveaux du jeu :

Niveau 1 : MISSHONEYBEE
Niveau 2 : DEPUTYOFLOVE
Niveau 3 : HASTALAVISTA
Niveau 4 : SNEAKPREVIEW
Niveau 5 : SHOWCREDITS

SUPERFROG

Même avec les codes de tous les niveaux du jeu, le challenge proposé par SuperFrog peut paraître un peu élevé. La solution consiste à appuyer sur le bouton droit de votre souris en cours de jeu. La tête de la grenouille clignote un instant indiquant par ce geste qu'elle est devenue invincible.

BILL'S TOMATO GAME

Pour aider la tomate Bill à retrouver sa compagne, pressez la touche HELP en cours de partie. Cette astuce permet de passer les niveaux.

ZOOL

Notre ami Zool n'est pas en reste avec cette procédure. Lorsque la page de garde (celle où Zool est affiché à l'écran devant le logo de l'éditeur Gremlin Graphics) est dessinée à l'écran, tapez le mot GOLDFISH. En cours de partie, vous pourrez alors activer diverses bidouilles en pressant les touches suivantes :

1 : Confère l'invulnérabilité.
2 : Donne accès au niveau suivant
3 : Projette Zool dans le monde suivant.
Il existe sûrement d'autres astuces, n'hésitez pas à nous faire part de vos découvertes.

ROBOCOD

Notre amis James Pond peut aussi devenir invicible en tapant la phrase suivante après avoir activé la pause : BEST KEPT SECRET.

ALIEN BREED 92'

Voici les codes qui permettent de tester tous les niveaux du jeux.

Niveau 1 : XXDFA
Niveau 2 : RTHAA
Niveau 3 : LAEEA
Niveau 4 : UYTTA
Niveau 5 : PPEAB

GUY SPY

L'ami Guy Spy, digne fils logiciel de Dragon's Lair, propose aussi une astuce qui permet de vivre l'aventure sans risquer de se fouler le poignet. Pour activer ce mode, tapez le code GETVONMAXGUY et appuyez sur la touche Return. Une simple pression sur la touche F1 de votre clavier met en route la machine.

SPACE ACE

Après avoir admiré les animations de Dragon's Lair et de Guy Spy, vous allez pouvoir découvrir celles de Space Ace en suivant la procédure suivante : activez le mode pause lorsque l'horrible Borf vous tire dessus. Tapez le code DODEMODEXTER et appuyer sur le bouton Fire puis sur la touche Return. Appuyez à nouveau sur P pour relancer le jeu. Maintenant, relaxez-vous et admirez le travail du héros.

UNIQUE

DRAGON'S LAIR

La série des Dragon's est terriblement belle. Malheureusement, très peu de joueurs sont capables de venir à bout des aventures. Pour résoudre ce problème, attendez que Dirk s'avance sous le porche et appuyez simultanément sur les touches ESC, R, 7, L, N et /. Le jeu va se dérouler tout seul à l'instar d'un dessin animé. Si vous voulez épater vos amis, débranchez le joystick et faites semblant de jouer...

Le second épisode possède également une telle astuce. Tapez la phrase suivante avant d'entrer dans le jeu : GET MORDOK DIRK. Appuyez alors sur le bouton de feu de votre Joystick et ne touchez plus à rien.

Le troisième volet de la saga n'est pas en reste. Pour activer l'animation, saisissez le code TIME0 lorsque la page de titre est affichée à l'écran.

GODS

Pour gagner le domaine des Dieux, le héros de Gods doit faire preuve de nombreux talents. Pour l'aider dans sa quête, saisissez le mot SORCERY en guise de mot de passe. Le personnage est maintenant invincible. Espérons que les Dieux fermeront les yeux.

F15 STRIKE EAGLE 2

L'oiseau de fer de Microprose propose également un ravitaillement en vol assez particulier. Appuyez simultanément sur les touches Control, Alt et R pour donner à votre appareil une nouvelle force de frappe.

IVANHOE

Pour aider le pauvre Ivanhoé, activez le mode Pause et entrez le code ZOMBINETTE. En pressant le touche N durant la partie, vous changerez de monde. Une pression sur la touche Del enverra tous les adversaires dans un autre monde.

ELF

Tapez le code CHOROPOO durant le jeu pour obtenir 99 vies. Si cela ne vous suffit pas, essayez plutôt un autre logiciel...

FALCON

Il est fréquent, lors des missions à haut-risque, de se retrouver à court de munitions. La prochaine fois que cette situation se présente, ne paniquez pas et ne rompez surtout pas le combat. Appuyez simplement sur les touches Control et X de votre clavier pour refaire le plein. Cette procédure recharge le canon et offre huit nouveaux missiles air-air.

LOTUS TURBO ESPRIT

Alors que la société Gremlin Graphics propose une compilation consacrée à la trilogie des Lotus Turbo, nous offrons une nouvelle fois aux jeunes pilotes quelques codes qui leur permettront de ne plus rester dans les stands.

Pour venir à bout du second épisode intitulé Turbo Challenge, activez le mode deux joueurs. Pour le premier pilote, inscrivez le nom IN A BIG COUNTRY et FIELDS OF FIRE pour le second. Cette procédure évitera aux joueurs d'avoir à se placer en tête de la course pour accéder aux épreuves suivantes. Essayez également les noms de MONSTER et de SEVENTEEN pour obtenir un niveau surprise.

En ce qui concerne le troisième volet, tapez le code TURPENTINE lorsque le programme vous demande un mot de passe. Ce code à pour fonction de geler le chronomètre. Le mot DEESIDE est une variante du mode précédent. Enfin le code DUX vous invite à participer à un sympathique jeu d'arcade.

Voici pour finir les mots de passe qui permettront aux moins expérimentés de découvrir tous les circuits du jeu :

Night Course : TWILLIGHT
Fog Course : PEA SOUP
Snow Course : THE SKIDS
Desert Course : PEACHES
Motorways Course : LIVERPOOL
Marsh Course : BAGLEY
Storm Course : E BOW

DYNA BLASTER

A cinq participants, ce jeu est diabolique. En solitaire, la partie ne l'est pas moins. Encore faut-il découvrir les niveaux avancés. Pour vous aidez dans cette entreprise, aidez-vous des codes suivants :

Monde 1	Monde 3	Monde 5	Monde 7
1 UKCLMNKT	1 UANWIPNA	1 UANWLIPA	1 UANWGUPA
2 UAGWIQNE	2 UAGWIPNE	2 UAGWLIPE	2 UAGWGVPE
3 UAGWLINA	3 UAGWGJNA	3 UAGWGQPA	3 MUBWLSZT
4 UANWIINE	4 UANWIENE	4 MUVWLGEC	4 UKCLPHHV
5 MUVWLGPL	5 MUVWLOPT	5 UKCLPMHT	5 UANWGEPA
6 UKRLMTKV	6 UKELPHLV	6 UAGWGIPE	6 UAGWGEPE
7 UAGWGINA	7 UAGWGENA	7 UAGWGSRA	7 UAVWIOTA
8 UANWIQNZ	8 UANWIPNZ	8 UANWIJPZ	8 MUVWLEEG

Monde 2	Monde 4	Monde 6	Monde 8
1 UANWQVNA	1 UANWQQPA	1 MUVWNSZC	1 UKCGNNKT
2 MUBWNENC	2 MUBWNNEC	2 UKRLNGHV	2 UAGRGJNA
3 UKRLNGKT	3 UKRLNLHT	3 UAGWBVPA	3 UAGRQQNE
4 UANWQQNE	4 UANWQIPE	4 UANWQEPE	4 UANRQINE
5 UKCLNBKT	5 UANWQSPA	5 UANWBOPA	5 MUGWNGPC
6 MUBWNINC	6 UAGWQSPE	6 MUBWNOET	6 UKRGNTKV
7 UKRLEHKT	7 MUBWNLZT	7 UKRLEBHT	7 UAGRBINA
8 VANWQUNZ	8 UKCLNNHL	8 UAGWBEPA	8 UANRQQNZ



Cet été, les éditeurs de jeux se sont donné rendez-vous sous les cocotiers. Résultat de cette opération balnéaire, le facteur ne nous a apporté que des factures... Pour cette raison, Amiga Revue consacre ce mois-ci plus de pages aux news et aux solutions qu'aux tests de jeux.

STARDUST TUNNEL

Bloodhouse

Ce titre, qui n'a pas encore trouvé d'éditeur à son pied, est un "shoot'em up" assez original. Le joueur dirige un vaisseau qui donne l'illusion de filer vers le fond de l'écran. Il faut bien entendu éviter les objets qui surgissent du néant et détruire au passage quelques objets volants plus ou moins identifiés. Le scénario est certes assez banal, mais en revanche, la réalisation de Stardust Tunnel est déconcertante. Le vaisseau géré par le joueur est placé au centre d'un tunnel représenté en trois dimensions avec une texture. Lorsque l'appareil change de position, tout le tunnel se déplace pour donner naissance à une nouvelle perspective. Mal de "mer" assuré pour qui ne possède pas le pied marin !

F1 CHALLENGE

Team 17

La maison d'édition Team 17 a décidément le chic pour surprendre son public. Non contente du succès remporté par SuperFrog et Body Blows, la société annonce brutalement la sortie sur le circuit d'une course de Formule 1. Le produit ne fera pas partie de la dote du Père Noël, puisqu'il devrait normalement être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes. Fidèle à la tradition de l'éditeur, F1 Challenge bénéficie d'une réalisation technique hors normes. Le célérité d'animation de la piste égale celle présentée par Lotus Turbo Esprit... Une référence donc ! Les graphismes du véhicule que nous avons piloté (sponsorisé par Marlboro, à en croire la présence de deux petits insignes écarlates plaqués sur l'aileron arrière), sont parfaits. Pas le moindre pixel résiduel, pas la trace d'une couleur mal positionnée. Les réactions du véhicule sont réalistes et répondent à la moindre sollicitation de la part du pilote. Tout au long des circuits proposés, le bolide doit non seulement affronter la sinuosité des tracés, des tunnels, des chicanes mais également doser ses efforts en fonction des intempéries. Avec l'arrivée de F1 Challenge sur les circuits, le redoutable Vroom (Lankhor) devra sans aucun doute partager les lauriers, voire tirer sa révérence. Dernière surprise, le logiciel est proposé Outre-Manche à moins de 120 F. Espérons qu'en traversant les eaux cette offre ne prenne pas de la bouteille...



F1 Challenge

APOCALYPSE

Virgin Games

Ce jeu d'arcade va plaire aux adeptes de la Rambomania... L'action se déroule au temps de la guerre du Vietnam. Pour sauver ses compatriotes prisonniers, le joueur prend les commandes d'un hélicoptère de combat. Le but du jeu consiste alors à raser à la fois la cime des arbres et les installations ennemies. Lorsque leurs occupants surgissent, il convient de trier les bons des méchants en récupérant les premiers et en éxécutant les seconds. Le concept est assez primaire, à la limite de la violence. Mais, allez savoir pourquoi, la sauce prend quand même. Le logiciel ne souffre aucun défaut technique et se positionne entre Desert Strike d'Electronic Arts et le trop peu connu Wings of Fury de Broderbund.

SPACE LEGEND

Empire

Cette compilation offerte par Empire est digne d'un Roi. Le présent comprend trois titres. A commencer par MegaTraveller 1, une fresque futuriste sur fond de jeu de rôles. Le second produit se nomme Wing Commander. Attendu pendant plus d'une année sur notre machine, Wing Commander est un titre phare, bien qu'assez poussif sur un Amiga de base. Le troisième laron est attaché à jamais à l'histoire de la micro. Pendant que les uns s'extasiaient devant les toiles de la Guerre des Etoiles, d'aucuns sombraient dans les lymbes stellaires aux commandes du mémorable Elite. Cette saga galactique reste, malgré le poids des ans, l'ultime référence en la matière. Si vous ne connaissez pas ce titre, osez la découverte !

BLASTAR

Core Design

Core Design revient également sur le devant de la scène galactique avec Blastar. Il s'agit d'un "shoot'em up" comme nous n'en avons pas vu depuis longtemps. Le vaisseau dirigé par le joueur peut en effet fuser dans toutes les directions, les décors scrollant en conséquence. La gestion du vaisseau avec deux commandes de rotation et une d'accélération est assez déroutante et parfois imprécise. Mais il ne s'agit que d'une pré-version du jeu. Les graphismes sont formidables, les musiques remarquables. Blastar est annoncé sur le sol français pour la fin du mois d'Août.

ZOOL 2

Gremlin Graphics

Nous vous confions dans notre numéro d'été que le brave Zool s'était épris d'une jeune admiratrice. Nous sommes aujourd'hui en mesure de vous en présenter une esquisse. La belle, bien que charmante, n'a pas l'air de plaisanter. Les joueuses qui seraient jalouses de cette rivale pourront se contenter de cet autre dessin de monstre absolument ravissant. Pour clore la série, nous vous offrons un visuel du jeu. Vivement le mois de septembre !





Zool 2

F1 93-94

Domark

La maison d'édition Domark a signé un accord avec le réseau de télévision Fuji. Les termes du contrat autorisent la dite société à développer une série de titres officiels consacrée à la saison de Formule 1 93-94. En dehors de l'apport marketing proposé par la chaîne de télévision, nous ne voyons pas ce que cette signature apportera au logiciel. La lutte sera rude aux côtés du somptueux F1 Challenge de Team 17. Espèrons que le premier titre de Domark consacré à la formule 1 saura nous surprendre.

LA TORTURE NINJA

Les belliqueuses Tortues Ninja ont effectué leur retour dans les salles obscures. Pour l'instant, nul éditeur n'a avancé la moindre licence pour un titre micro. Croisons les doigts pour que les gentilles créatures restent à l'égoût...

GRAND PRIX CD

Microprose

Après avoir rugi sur toutes les machines, le logiciel Grand Prix Formula One sera adapté pour la console CD de Commodore. Parmi les nouveautés, nous trouverons des planches graphiques en 256 couleurs et sans aucun doute des bruitages et des musiques à la hauteur des vrombissements poussés par les moteurs de formule 1.

Suite des news page 37



En cette période de rentrée scolaire, nous nous contenterons d'un nombre réduit de tests. A l'heure où nous rédigeons ces lignes, la cargaison de logiciels annoncés pour septembre n'est en effet pas encore arrivée dans nos bureaux. Mais notre cartable est pourtant bien garnis avec trois titres qui nous permettront de voir les beaux jours venir.



WORLD OF LEGEND

Mindscape

L'éditeur Mindscape se fait fort discret en présence de nos belles machines. Mais à en juger par les qualités du présent jeu de rôle, la discrétion possède de nombreuses vertus.





World Of Legend sort des sentiers battus. Ici, l'aventurier n'est pas cloisonné dans un dédale de couloirs. Le visuel en 3D isométrique donne le change aux sombres tunnels proposés notamment par la série de Eye Of The Beholder. La gestion des personnages est également à la fête avec des héros qui peuvent agir de manière individuelle. La classe de ces personnages est imposée en début de partie. Le joueur se contente d'en choisir le sexe (gros, petit...) et de priviligier telle ou telle compétence.
Le premier héros est un guerrier qui possède la faculté d'entrer dans une rage folle pour décupler ses capacités physiques. L'assassin, qui ressemble d'ailleurs à un Ninja, peut aisément se dissimuler dans les ombres. En ce cas, le dessin du



voleur à l'écran apparaît sous la forme d'une silhouette. Le barde quant à lui use de ses cordes vocales pour doper le moral et les actions offensives du groupe. En cours de partie il pourra (et même devra) apprendre de nouveaux chants et mélodies. Les musiques jouées par le barde tiennent une place importante dans l'aventure, puisque que ce sont ces dernières qui servent de fond sonore aux pérégrinations des héros. Enfin, le quatrième laron est un puissant magicien. Ses sortilèges sont redoutables et il vaut mieux ne pas les utiliser par mégarde sur ses compagnons.

Le scénario de World Of Legend place le joueur dans un univers oriental. Votre père vient d'être assassiné par un vieil enemi du Royaume. La mission consiste à mettre la main sur le vil individu. Mais la quête ne sera pas de tout repos.
Faute de temps, nous n'avons pas eu le loisir de nous plonger à bras ouverts dans cette aventure. Cependant, le peu que nous en avons vu (au regard de la richesse du jeu) nous a laissé admiratifs. Le logiciel, bénéficiant d'une bonne réalisation, devrait combler les aventuriers blasés par les jeux de rôles sans grande originalité. La pratique de la langue anglaise est cependant nécessaire pour jouir pleinement de la richesse du scénario.

VROOM MULTI-PLAYER

Lankhor

Après une disquette contenant de nouveaux circuits, l'éditeur Lankhor nous propose une nouvelle extension pour le merveilleux Vroom. En fait d'extension nous devrions plutôt parler d'un nouveau jeu...
Pour pratiquer Vroom MultiPlayer vous n'êtes en effet pas obligé de possèder le disque originel (Vroom premier du nom).



L'action elle-même est révolutionnaire puisqu'elle autorise un jeu à deux sur un même écran. Cet apport est à l'origine du succès remporté par de nombreuses courses automobiles lancées par la concurrence. De son côté, Vroom a gagné ses lettres de noblesse avec ses prouesses techniques. Il s'agit de la course la plus rapide à tourner sur nos machines.

Le plus étonnant avec cette version MultiPlayer est de constater que le bolide n'a rien perdu de sa fougue. Le visuel est certes plus réduit (chaque voiture occupant la moitié de l'écran) et les détails moins présents, mais la sensation de vivre à 300 à l'heure persiste. Nous pouvons cependant regretter que les graphismes des véhicules et de la planche de bord soient toujours aussi tristounets. C'est sans aucun doute le seul défaut présenté par le logiciel. Mais il faut se rappeler que "la robe de la belle n'est rien à côté de ce qu'elle possède au fond du coeur". La robe de Vroom ne brille pas par ses couleurs, mais ce que la bête a dans le ventre éblouit par sa seule présence. Un jeu à découvrir de toute urgence.





BATTLE ISLE '93

Blue Byte

La maison d'édition Blue Byte ne cesse de jouer et de faire jouer autour du thème de Battle Isle. La saison dernière, nous découvrions la première disquette de scénarii consacrés à ce grand nom du wargame. Aujourd'hui l'éditeur allemand nous offre une nouvelle mouture de son logiciel.

Battle Isle '93 reprend tous les ingrédients qui firent le succés du premier épisode. En revanche, le décor change. Ce nouvel épisode se déroule dans l'espace. En conséquence, le terrain est plutôt désertique, parfois déchiré par un fleuve de lave. Les unités qui se livrent bataille sur cette terre inhospitalière ont gagné en technologie. Les fantassins par exemple semblent beaucoup plus résistants que ceux qui vadrouillaient sur la bonne vieille terre.

Le jeu est toujours aussi prenant. Les missions sont courtes, la gestion des troupes accessible à tous. Battle Isle '93 possède tous les atouts pour combler les stratèges. Nous pourrions juste regretter que les responsables du projet ne soient pas allés plus loin dans le domaine de la fiction. ■



NEWS



LOTUS TURBO TRILOGY

Gremlin Graphics

Le dernier tour de piste se déroulera en compagnie du célèbre Lotus Turbo Esprit. L'éditeur Gremlin Graphics vient en effet de lancer une superbe compilation qui regroupe les trois volets de la saga routière. Un excellent cadeau !

PUSH OVER 2

Ocean

Le Puzzle Game signé Ocean es[illegible] et bien de retour sur nos mo[illegible]teurs. [illegible] volet, nous découvrons le chien [illegible] force de jouer à Push Over, le tou[illegible] téléporté au sein de son ordina[illegible] jeu s'annonce encore plus rec[illegible] que le premier volume.

THE PATRICIAN

Daze Marketing

La micro possède son armada de [illegible] qui voguent sur les grands flot[illegible] des "grands mats" est néanmoin[illegible] pauvre en titres phares. Depuis [illegible] de Microprose, nul candidat n'a [illegible] der le bon cap. The Patrician nou[illegible] d'Allemagne. Il s'agit d'un fan[illegible] gestionnaire de voyages et d'av[illegible] dans les mers du nord. Le pro[illegible] [illegible]cent l'intérêt du produit. Le jeu est construit autour de faits historiques. Pour gagner le rang de patricien (de noble), le capitaine doit soigner son équipage, couler les navires pirates, investir... et donner de l'argent aux pauvres et aux églises. La simulation semble vraiment très complète. En Allemagne, le logiciel triomphe. Les stratèges français devraient lui réserver un accueil majistral.

BUBBA 'N' STICK

Core Design

Au cours de ce mois, Core Design nous offrira un sympathique jeu d'arcade. Bubba, le héros, passe son temps à chasser les animaux sauvages pour les livrer au zoo. Le trafic battait son plein lorsque le braconnier entre soudainement en contact avec des êtres venus d'un autre monde. Ces aliens ont pour mission de collecter dans les étoiles des espèces indigènes pour les placer... dans un zoo. Avouez que le scénario est original ! Bubba va rapidement se trouver confronté à des créatures pour le moins étranges. A l'écran, le héros apparaît sous les traits d'un gigantesque (la taille [illegible]

JURASSIC PARK

Ocean

Le mois prochain, le mastodonte engendré par Monsieur Spielberg débarque sur nos côtes. Amiga Revue ne voulait pas rester derrière ses confrères de la presse écrite qui ne jurent plus que par le sacro-saint-dinosaurus. Voici donc une image du monstre que nous avons débusquée pour vous. Le jeu signé Ocean sortira en même temps ou peu avant le film.





BLADE OF DESTINY

US Gold

Alors que le troisième volet de Eye Of the Beholder tarde à venir sur notre machine (celà dit, ce n'est pas un mal au regard de la version PC qui est assez décevante), US Gold nous propose un jeu de rôle aguicheur. Le jeu combine astucieusement des scènes en 3D à la Dungeon Master, avec des passages en vue isométrique pour les combats. Le monde à explorer compte plus de 184 000 lieux différents et un total de 80 cités plus ou moins fréquentables. L'aspect graphique a été particulièrement soigné. Jugez-en par vous-même au travers des différentes planches disséminées dans cette page. Blade Of Destiny répond à l'attente des adeptes des jeux de rôles. A vos épées chevaliers !





GENESIA

Microïds

La société française Microïds connaît bien des déboires depuis quelques lunes. Avec Genesia, elle entend renouer avec son image d'éditeur de jeux grand public. Le titre, sur le papier, va plus loin que Populous, est plus riche que Power-Monger et aussi réaliste que Sim City. Il s'agit d'une simulation de monde assez complète qui mène le ou les joueur(s) humain(s) sur les pas des grands conquérants. De caractère guerrier, le héros doit également ajouter un bon zest de diplomatie et de science économique. Les terres doivent être justement exploitées, les ressources humaines et naturelles sauvegardées, sans parler des relations mouvementées avec des inventeurs un peu en avance sur leur époque. Genesia est d'ores et déjà disponible chez votre revendeur habituel. Un achat sûr ! Nous vous offrirons un test complet de ce monument dans notre prochain numéro.



CYBER RACE

CYBER RACE

Cyberdreams

Le fantastique jeu de course futuriste aux animations révolutionnaires ne devrait plus tarder à pointer le bout de son nez. Le design du jeu a entièrement été composé pour l'occasion par l'artiste qui a "construit" la cité de Blade Runner ou encore conçut l'intérieur du Concorde. La seconde surprise est la partition sonore qui reprend le thème de l'inoubliable Space Oddity de David Bowie. Il ne manque plus qu'un acteur vedette pour se croire au cinéma !

KING'S RANSOM

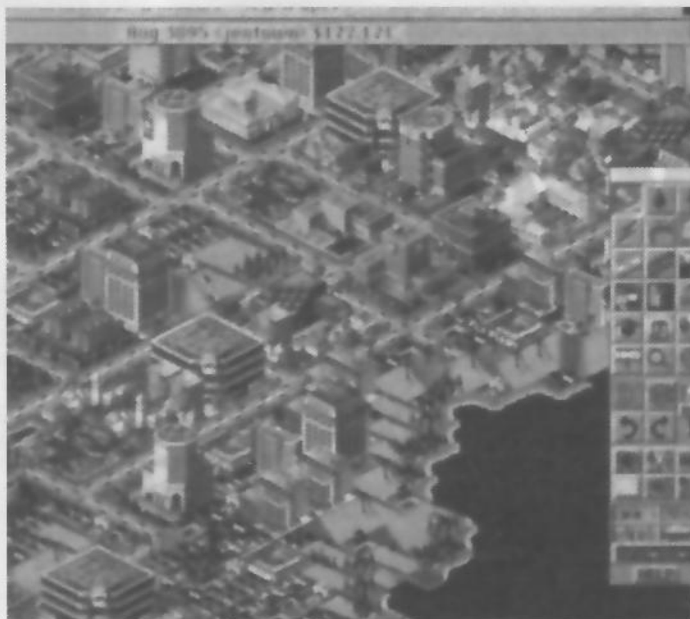
Readysoft

Les auteurs de Wrath Of The Daemon ont enfin donné une suite à leur aventure. Si le scénario n'a rien à voir, l'aspect technique s'annonce aussi prometteur. Rappelez-vous qu'à l'époque, Wrath Of The Daemon avait souvent été comparé au célèbre Shadow Of The Beast de Psygnosis. Gageons cependant que le logiciel aura gagné en jouabilité.

SIM CITY 2000

Maxis

Alors que nos Amiga viennent à peine de goûter aux joies d'A-Train, l'éditeur Maxis nous invite à découvrir une nouvelle mouture de Sim City. Sim City 2000 reprend le visuel d'A-Train. Le nombre des options a été revu à la hausse. Vous pouvez par exemple agir sur le relief du monde pour bâtir votre propre coin de paradis avec son lac, ses montagnes, sa cascade, son petit bois et juste derrière sa plage de sable blanc. Seul ombre au tableau, Maxis n'a pas encore annoncé de version Amiga de ce produit. Mais rassurez-vous, du moins que les possésseurs de 1200 quittent leurs visages maussades (pour les autres, gardez espoir), Maxis n'a encore jamais laissé les machines de Comodore à la rue. La version CDTV de Sim City est d'ailleurs l'une des plus performantes. Patience !



BURN BABY BURN

Ocean

Restons sur les routes avec un logiciel sous titré Burn Baby Burn. Avec une telle accroche, les esprits tordus auront tôt fait d'imaginer le "pire". Que les âmes innocentes se rassurent, il ne s'agit que d'une nouvelle simulation automobile proposée par l'éditeur Ocean. Burning Rubber, le véritable titre du jeu, propose aux pilotes de vivre à deux cent à l'heure au volant de voitures de séries. Les bolides proposés portent les noms de Golf GTI, 205 et Ford Fiesta. Le challenge se déroule en Europe et sur les routes des Etats-Unis. Burning Rubber est annoncé sur Amiga pour le début du mois de septembre.



Burning Rubber

QUOI DE NEUF CHEZ SILMARILS ?

Après l'excellent Ishar 2, la société Silmarils ne reste pas sous sa couronne de laurier. Quelques feuilles jetées dans la marmite nous ont données un avant goût des futurs projets de l'éditeur. Les programmeurs sont actuellement en train de peaufiner des routines qui permettront à l'Amiga de découvrir des jeux à la Ultima Underworld. Dans ce style de jeu, le héros ne se déplace plus case par case (à l'instar d'un Dungeon Master ou d'un Ishar) mais en temps réel. Il est encore trop tôt pour vous présenter des visuels. Nous souhaitons à toute l'équipe de Silmarils beaucoup de réussite dans leur entreprise.







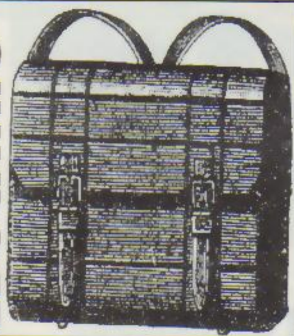
INFERNO

Ocean

L'éditeur Ocean se perd dans ses notes. Il y a un mois, Epic 2 devait s'appeler Odissey. Aujourd'hui, le logiciel prend le nom d'Inferno, le titre alors porté par un simulateur de vol qui s'appelle dorénavant T.F.X. Contentons-nous pour le moment d'Epic 2, de peur que les responsables du projet ne retournent à nouveau leur veste. Prévu uniquement sur le support CD32 et l'Amiga 1200, le second volet de la saga spatiale s'annonce de plus en plus extraordinaire. Les quelques images qui ornent cette page (issues de planches dédiées au PC) illustrent cette affirmation.

L'AVENIR DE LA CONSOLE CD32

Contrairement au CDTV, la console CD32 de Commodore n'arrivera pas les mains dans les poches. Plus d'une centaine de titres sont d'ores et déjà à l'état de "maquette avancée". Parmi ceux-ci, nous trouvons des grands noms, à l'instar de Robocod, Zool, Chaos Engine, Body Blows ou encore SuperFrog. Des nouveautés sont également attendues, comme Microcosm, Jurassic Park, Inferno (Epic 2), le simulateur de vol TFX et le superbe Legacy de Microprose. Plus tardivement la console CD32 bénéficiera de versions de Dune et du mirobolant 7Th Guest.



LA RENTRE

Dur, dur de retourner à l'école... Inutile d'amplifier ce lieu commun rebattu et rabâché. Il se révèle nettement plus positif de penser que retrouver l'école, c'est aussi retrouver des ami(e)s, des professeurs appréciés (si, si, il en reste...).

L'acquisition de nouvelles matières, de nouvelles connaissances ou savoir-faire, n'est pas non plus sans intérêt. De plus, grâce à votre machine adorée, vous pouvez éviter de perdre pied et même prendre un train d'avance sur les autres.

Pour ce faire, nous avons sélectionné des logiciels qui vous aideront à aborder au mieux cette année scolaire, que vous soyez de niveau primaire ou secondaire. Alors haut les coeurs, la rentrée, c'est plutôt gai (si la nostalgie des vacances est par trop vive, allez voir la tête de votre plage de rêve d'ici quelques semaines, efficacité garantie pour perdre tous regrets).

NIVEAU PRIMAIRE

Adibou, conçu pour les 4-7 ans, facilite le passage en douceur de la maternelle à la primaire. Les plus grands quant à eux apprécieront de se familiariser avec les mathématiques par le biais de l'exploration des univers fantastiques de la collection Euréka.

ADIBOU

L'environnement Adibou propose une grande variété d'activités d'apprentissage (jeux de portraits irrésistibles, initiation à l'écriture, jeux de mémoire, création de décors...), de découvertes (horloge, palette graphique...) et de jeux d'éveil (puzzles, construction de circuits et courses de voitures à un ou deux joueurs). Il peut s'utiliser de façon autonome ou recevoir des applications (lecture, calcul, histoire). Ces applications existent pour les petits (4-5 ans) ou les plus grands (6-7 ans). Adibou permet aux parents de suivre l'évolution des résultats de l'enfant dans chaque matière.

JE LIS 6/7 ANS

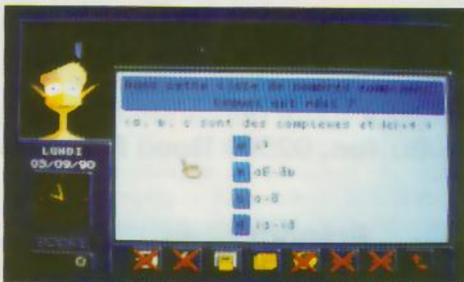
Deux maisons, l'une ayant une tête de grand-père, l'autre de grand-mère, s'affichent. Il y a également une mare, un puits, un canard, un cochon, une charette de foin, etc. A l'arrière plan, un pont mène à un joli moulin. Tous ces éléments servent de clefs d'accès à quinze activités variées, axées sur l'apprentissage de la lecture. Bêtes et objets s'animent (la charrette donne un coup de poing au cochon, le puits crache, le moulin souffle...) pour entraîner l'enfant vers la reconnaissance des sons et phonèmes, l'apprentissage de l'alphabet, l'association d'images et de mots et leur écriture. Chaque activité comporte trois niveaux de difficulté. Un tableau d'évaluation affiche le nombre d'exercices réussis par niveau. Des résultats basés sur cinq critères (observation visuelle, discrimination auditive, compréhension, mémoire et sagacité) sont fournis.

EUREKA

Tout au long de la gamme Eureka, l'élève parcourt les quatre univers de la Matière (maths/sciences), du Langage (français/langues), de l'Espace (géographie) et du Temps (histoire) et acquiert les pouvoirs correspondants. Chaque matière est disponible pour quatre niveaux (CE1/CE2, CM1/CM2, 6ème/5ème et 4ème/3ème).

MATHS CM1/CM2

Ce logiciel emmène l'enfant à la découverte des diverses régions composant les mondes merveilleux de Mathématica, Numéris, Opéra, Métris, Géométrica et Logica. Sa progression à travers des univers fascinants s'effectue en répondant à diverses questions de géométrie, ainsi qu'à des devinettes numériques, en déchiffrant des graphiques, en calculant des distances, en retrouvant des fautes de calcul, etc. A travers les divers exercices rencontrés, l'enfant aborde l'essentiel du programme de CM1/CM2.



Adibou



Eureka

EE DE BON PIED

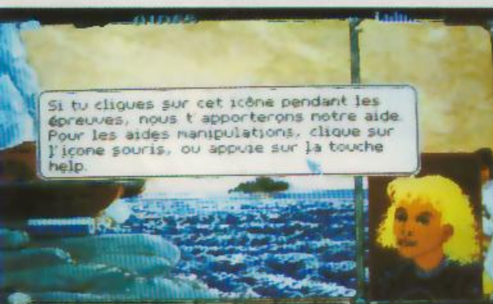


Découverte

NIVEAU SECONDAIRE

ADI

Adi est un extra-terrestre descendu sur terre afin d'aider les enfants à faire leurs devoirs. Plus prosaïquement, c'est une méthode d'éducation assistée par ordinateur, qui se compose d'une disquette



Eureka

environnement par classe (du CE1 à la 3ème) à laquelle viennent se greffer des disquettes applications pour chaque matière (anglais, maths, français...). La disquette environnement dispose de divers outils (calculette, bloc-notes, journal personnel) ainsi que d'un courrier électronique sur disquette, accessible par code secret. Elle possède également une documentation de culture générale. Lorsque l'enfant travaille sur une application, il a accès à une documentation propre à la matière étudiée. Adi est là pour l'encourager par ses commentaires stimulants et lui venir en aide en cas de difficulté. Il évalue également le travail effectué et indique et commente le nombre d'exercices réalisés et le taux de réussite, les méthodes de travail utilisées (recours à l'aide, aux documents, etc.). De surcroît, plusieurs jeux, adaptés à chaque niveau, permettent de se détendre entre les exercices.

ADIBAC

La famille Adi s'agrandit avec Adibac. Ce logiciel est constitué d'une disquette environnement qui contient un "Adibac blanc" avec lequel l'étudiant peut tester ses connaissances dans toutes les matières présentées au bac. Il assure un suivi des résultats par séance et par matière. Ce logiciel comprend également des jeux et des documentations pour la détente et la culture, avec notamment un atlas mondial interactif. La disquette environnement est fournie avec une application géographie (qui permet une révision efficace de cette matière), mais il est bien sûr possible d'utiliser d'autres applications : Maths C-E, Maths A-B, Maths D, Anglais, Histoire.

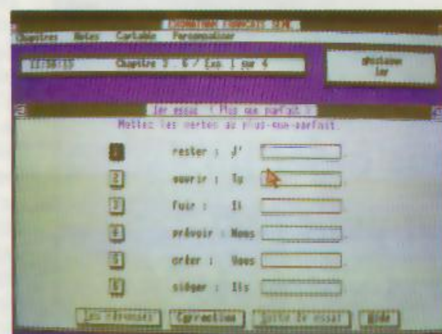
EXONATHAN MATHS

Exonathan Maths a été développé pour les classes de 6ème, 5ème, 4ème et 3ème. Il est le prolongement sur ordinateur de la collection Exonathan livres et constitue de ce fait un outil complétaire précieux pour la réussite scolaire. Ce logiciel possède une banque de plus de 200 exercices variés (saisie au clavier, mots croisés, bataille navale...) et dispose d'outils intégrés (calculettes, guides techniques). Il est possible de consulter des rappels de cours avant de commencer un devoir ou en cours d'exercice.

Un carnet de notes personnalisé et imprimable, où l'on peut visualiser les moyennes sous forme de diagrammes, permet de suivre sa progression. Nous nous sommes intéressés au programme de 5ème, qui ne comporte pas moins de seize chapîtres : opérations sur les décimaux, fractions, quotients de nombres décimaux, nombres relatifs, équations, proportionnalité, échelles et pourcentages, diagrammes et statistiques, triangles, symétrie centrale, parallèlogramme, aires et périmètres, repérage d'un point-distance, prisme, unités de volumes cylindres, points et droites, plans dans l'espace.

LES TOUT-PETITS

En effectuant cette revue des meilleurs programmes, il ne faut pas oublier ceux dédiés aux plus jeunes. Les capacités scolaires futures du petit âge d'école maternelle ainsi que ses capacités d'épanouissement personnel, sont liées à ses qualités d'éveil et d'ouverture, ces dernières pouvant être nettement amplifiées par l'utilisation de programmes aussi ludiques qu'éducatifs. Le programme Découverte nous a paru assez exemplaire de ce que l'utilisation de la micro-informatique pouvait apporter de positif à des enfants d'âge tendre.



Exonathan

DECOUVERTE

L'environnement Découverte permet d'utiliser des disquettes de scénarii traitant de sujets divers : la maison, la ferme, l'étang, les animaux familiers, etc.

"La ferme" : ce programme disposant de deux niveaux d'utilisation s'adresse à tous les jeunes enfants, qu'ils aient ou non acquis la lecture et l'écriture. La page de présentation affiche huit images : le berger, le champ, les ruches, l'entrée de la ferme, le potager, la mare, la cour et le tracteur. Une fois sa scène préférée choisie, l'enfant dispose de deux modes d'utilisation : consultation et interrogation. Dans le premier, le logiciel nomme et écrit le nom des sujets désignés par l'enfant. Dans le second, c'est au contraire l'enfant qui doit montrer ou écrire un sujet nommé ou désigné. ■

Laure Elhardy



DOMAINE

Finies les vacances ! L'heure est maintenant aux choses sérieuses... Pour vous aider un tout petit peu dans votre vie quotidienne, le domaine public regorge de petits utilitaires fort intéressants. Parmi eux, les gestionnaires de fichiers et bases de données.

BBASE III

Base de données
Fish 878

bBase III est l'oeuvre du canadien Robert Bromley. C'est une base de données que son auteur qualifie de "facile", c'est-à-dire purgée de toutes les fioritures qui font des programmes professionnels du genre, un véritable calvaire d'apprentissage pour l'utilisateur. Signalons dès à présent que l'auteur souhaitant distribuer son oeuvre en Shareware, c'est une version de démonstration qui est ici proposée, identique en fonctionalités à la version complète, mais limitée à 600 enregistrement en chargement des bases, et seulement 30 en sauvegarde. La version normale peut gérer jusqu'à 1250 enregistrements par base.
Autant le dire tout de suite, bBase III est parfaitement "monobase", c'est-à-dire qu'il n'autorise le travail que sur une seule base à la fois, qui plus est limitée à neuf (oui, j'ai bien dit 9) champs. Les fonctions proposées permettent soit de modifier la définition de la base elle-même (ajout, retrait et modification des champs), soit les enregistrements (ajout, retrait, modification, recherche, tri, etc.). On notera une interface graphique simpliste mais soignée (bien qu'utilisant un écran de seulement 200 lignes en hauteur), aux couleurs chatoyantes, et aux nombreux équivalents clavier, destinés à accélérer la plupart des opérations. A noter également qu'une mini-aide permanente est incluse, qui renseigne toujours l'utilisateur sur le but et la manière de la fonction en cours. Dernier point, le programme est capable de crypter les fichiers qu'il produit, pour éviter qu'un curieux ne vienne fouiller dans vos données les plus secrètes.
En fait, bBase III se rapproche plus de la gestion de fiches que de la vraie base de données telle qu'on la définit habituellement. Ses capacités sont certes limitées, mais ce programme rendra tout de même de nombreux services à tous qui n'ont pas réellement besoin d'un logiciel aussi puissant que coûteux pour gérer un carnet d'adresse, un (petit) stock ou bien encore une cave à vins. bBase III est compatible avec toutes les versions du Workbench.

DOCKBRUSHES

Collection graphique
Fish 878

Pour tout utilisateur des systèmes 2.0 et supérieurs, le programme ToolManager dans sa version 2 est absolument indispensable. Hélas, malgré le confort évident qu'apporte l'utilisation de ses fameux "docks", il faut disposer d'un certain don pour le graphisme et dessiner soi-même toutes les petites icônes nécessaires. Une tâche qui n'est pas à la portée de tout le monde, moi le dernier.
Fort heureusement, il existe dans le domaine public plusieurs collections d'icônes ou brosses spécialement prévues pour ToolManager, que ce soit en 4, 8, 16 couleurs, ou plus encore.
La collection DockBrushes n'innove pas réellement en la matière. Les brosses, oeuvres de l'américain David Voy, sont en



Quelques brosses parmi les plus jolies et originales.

16 couleurs et s'intègrent parfaitement dans le Workbench. Pour obtenir un résultat optimal, la palette originale des brosses est fournie, sous forme d'un fichier de préférences pour l'éditeur Palette.
La collection comprend pas moins de 54



Fiez-vous aux apparences : bBase III est vraiment aussi simple que ça.

GRAND PUBLIC



DiskTest ouvre une AppWindow : posez une icône de disque ou de tiroir dessus, et le test commence "automagiquement".

brosses différentes, incluant des logiciels aussi divers que variés : Excellence!, ProWrite, Directory Opus, PacMan, QuarterBack Tools, Scala Multimedia, Imagine, XCopy, Lemmings... ainsi que d'autres plus universelles : tiroir Fonts, logiciel de dessin, traitement de texte, player SoundTracker, etc.

DISKTEST

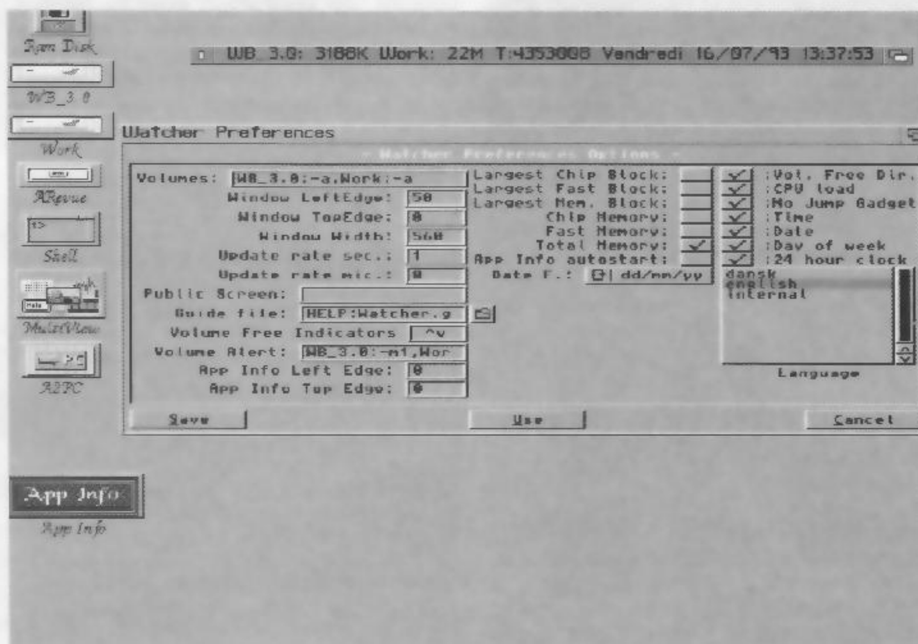
Utilitaire disquettes
Fish 879

Il arrive souvent que l'on ait besoin de copier des fichiers depuis son disque dur sur une disquette, soit à des fins d'archivage, soit plus simplement pour en faire profiter son petit copain... Quelle qu'en soit la raison profonde, il vaut mieux dans ces cas-là s'assurer que la disquette utilisée est parfaitement valide, c'est-à-dire qu'aucune erreur physique ne viendra invalider les dits fichiers. D'autre part, on aimerait également être sûr que la copie elle-même s'est bien déroulée, surtout si les fichiers doivent être effacés du disque dur après avoir été recopiés sur disquette.
On s'en doute, c'est ici qu'intervient DiskTest. Inspiré des Norton Utilities sur PC, ce programme permet donc de vérifier l'intégrité des disquettes qui lui sont soumises. L'utilisation en est fort simple : il suffit de cliquer l'un des quatre boutons DF0: à DF3: disposés en bas de la fenêtre pour que commence la vérification de celle-ci.
DiskTest distingue deux modes d'action : dans le premier, il lit la disquette piste par piste (c'est-à-dire sans se soucier des fichiers qu'elle contient) et reporte toute erreur rencontrée. Ce mode est réservée aux disquettes AmigaDOS ; il ne permettra pas de vérifier un disque dur ou une disquette PC utilisée avec CrossDOS. Dans le second mode, DiskTest vérifie l'intégrité des fichiers eux-même, c'est-à-dire qu'il ne vérifie que les secteurs effectivement utilisés sur la disquette. Bien que plus lent et forcément moins exhaustif que le premier, ce mode permettra de tester également tout périphérique compatible AmigaDOS (disque dur, cartouche SyQuest, etc.).
TestDisk n'est compatible qu'avec les versions 2.0 et supérieures du Workbench.

WATCHER

Utilitaire système
Fish 879

Il existe dans le domaine public des dizaines d'utilitaires de type "barre de titre", c'est-à-dire dont la fenêtre se résume à sa plus simple expression, à savoir une seule ligne d'information. En règle générale, un tel programme affichera la quantité de mémoire disponible, un autre donnera l'heure, tandis qu'un troisième surveillera chaque partition du ou des disques durs pour en indiquer la place disponible. Au bout du compte, on peut arriver à un Workbench parsemé d'une multitude de petites fenêtres, ce qui n'est évidemment ni esthétique, ni très pratique.
Heureusement, Watcher est arrivé (sans se presser, si l'on en croit la chanson). Ce petit programme - il ne pèse qu'une cinquantaine de kilo-octets - remplacera à lui tout seul tous les autres programmes du même genre que vous pourriez déjà posséder.
Dans le désordre le plus complet, voici un liste succinte des informations que Watcher est à même de donner : date et heure système, mémoire disponible (CHIP, FAST et/ou total), espace libre sur le(s) disque(s) dur(s), liste des tâches dans le système, liste des fontes utilisées, informations diverses sur les fichiers... Mieux, Watcher est compatible ARexx (seules quatre commandes sont reconnues, mais elles suffisent), et est capable de vous prévenir si l'espace disponible sur un disque atteint une limite minimale définie par vos soins. Sous Workbench 3.0 (A1200 et A4000), il est même capable de reconnaître le type des fichiers déposés sur son



Watcher, ses préférences, et son icône "AppInfo"



Evidemment, il y a d'autres images beaucoup moins sages...

icône (au travers de la datatypes.library, on s'en doute). Notez à ce sujet que la distribution de Watcher inclut même trois nouveaux "datatypes" (types de données en français...) pour les images : BMP, PCX et GIF, qui permettront par exemple à l'utilitaire MultiView de gérer les images stockées dans ces formats.
Enfin, comble du confort, Watcher supporte parfaitement la localisation (même si la traduction française n'est pas encore disponible, tous les fichiers nécessaires sont fournis pour qu'un développeur français la réalise) et le système d'aide AmigaGuide. Le tout est de plus entièrement paramétrable grâce à un éditeur de préférences, qui plus est disponible depuis Watcher lui-même. Bref, c'est là un véritable must qui rendra d'immenses services.
Watcher n'est compatible qu'avec les version 2.0 et supérieures du Workbench.

POWERBASE 2.00

Base de données
Amos PDL 356

D'abord écrit en AmigaBasic, PowerBase a bénéficié pour sa version 2.00 d'un total "rewriting", cette fois-ci en Amos compilé. Les auteurs, le groupe de programmeurs Amivision, en profitent pour affirmer que le résultat est proportionnellement aussi rapide qu'une Ferrari comparée à une Mini Austin... On veut bien les croire !
PowerBase se veut beaucoup plus puissant (d'où son nom !) que bBase III, testé dans cette même rubrique. Visuellement, les auteurs se sont ouvertement inspirés de l'interface graphique de SuperBase. On retrouve le panneau de commandes graphique avec les mêmes boutons de contrôle : avance, recul, recherche, filtre... Techniquement, PowerBase est annoncé comme pouvant gérer jusqu'à 10 000 enregistrements sur un Amiga équipé d'un méga-octet, ce chiffre grandissant évidemment avec la quantité de mémoire disponible. PowerBase reconnaît jusqu'à sept types de champs différents : texte, nombre, date, heure, pourcentage, logique et externe, ce dernier servant à stocker des images IFF pour, par exemple, gérer sa bibliothèque graphique. Des filtres sont également disponibles, qui limitent la recherche dans la base : les opérateurs habituels dans ce cas sont tous implémentés (égalité, différence, approximation...).
D'une réalisation tout-à-fait honnête, PowerBase 2.00 devrait combler ceux à qui les limites volontaires de bBase III sembleraient par trop contraignantes.
A noter que PowerBase 2.00 est incompatible avec l'Amiga 4000, et que nous n'avons pas pu le tester sur un Amiga 1200.

SONGDISK 2

Démo
Amos PDL 357

Les démos du groupe Syntex sont toujours attendues avec une certaine impatience. Fanatiques invétérés d'Amos, ce groupe a en effet toujours mis un point d'honneur à réaliser des effets que l'on croyait impossibles à un langage Basic, fût-il compilé. Ici encore, Syntex frappe fort, avec notamment dans l'introduction, un sinus-scroll géant (il occupe tout de même tout l'écran !).
Côté musiques, on remarquera une tendance appuyée vers le techno, l'house music et autres rythmes barbares. On aime ou on n'aime pas, mais il faut bien reconnaître qu'il n'y a absolument rien à redire au niveau de la réalisation, tant musicale qu'en programmation. Syntex connaît son sujet, et le prouve une fois de plus.

X-AGA 1 & 2

Collection graphique

Une collection d'images pour le moins osées, à ne franchement pas mettre entre toutes les mains (sans vilain jeu de mots...). Sauvegardées au format GIF en 256 couleurs, ces images sont tantôt érotiques, tantôt carrément pornographiques. Nous avons évidemment choisi de vous montrer l'une des plus sages... ■

Stéphane Schreiber

MERCI !

A l'intention de tous ceux qui ne sauraient pas où se procurer les logiciels cités dans cette rubrique, nous signalons qu'il nous ont été aimablement fournis par Phoenix-DP, BP 801, 64008 Pau CEDEX, que nous remercions vivement.
Tous les logiciels testés ici seront très prochainement disponibles en téléchargement sur le 3615 Amiga Revue.

VOL. I
N°. 1
SEPT.
1993.

Le Cuda Journal

Les prix
Le service
Le valeur
La Qualité

Le Journal pour les utilisateurs d'Amiga



L'ACTUALITE DE LA SCENE

Nous saluons la performance du groupe ARISE qui est arrivé premier au concours de démos organisé lors de la Sun'n'Fun Conference 2, party donnée en Allemagne par le groupe ARISE. Bravo à eux.

La Saturne Party a lieu en ce moment même à Chelles (4 et 5 septembre). Reportage détaillé le mois prochain.

Coders Amos réjouissez-vous : F. Lionet a confirmé lors de la Garden Party 2, la sortie prochaine d'une version d'Amos capable d'exploiter les ressources des A1200 et A4000.

Hémmoragie de membres chez NOVA.

THE PORNOS vient d'être créé. Cette histoire sent le bizzare à plein nez car ce groupe, si on peut l'appeler ainsi, est constitué de 48 personnes toutes issues de formations prestigieuses telles qu' Andromeda, Lemon, Crusaders... Nul doute qu'on va se battre pour rentrer dans THE PORNOS.

HERESYA et NGC préparent un music-disk en commun. Mushies sera l'auteur de toutes les musiques. Code : Tyron/HRS, Gfx : Zaltor et Xulax/NGC. NGC en solo cette fois-ci, prépare un autre music-disk titré "Music Box".

L'association OVERSCAN recherche de toute urgence un groupe déjà formé et expérimenté pour la création d'une "Commercial Intro" destinée à la promotion de son journal. Ecrire à : Association Overscan, 55 avenue Jean Mermoz, 93120,la Courneuve. Tél : 48 36 69 16.

Tous les membres de BADCAT ont rejoint SOLARIS. Donc, BADCAT en tant que groupe n'existe plus mais continue ses activités en tant qu'association distributrice de DP.

Vodka a quitté DIGITAL pour TSB et a commencé une série de packs en track-loading très prometteuse.

EUROCHARTS

Le Top 5 des meilleures démos "one part" et "multiparts" selon Static Bytes.

One part

1. Andromeda "Mind Riot"
2. Anarchy "3D Demo 2"
3. Quartex "Substance"
4. Lemon. "Announce"
5. Sanity "Elysum"

Multiparts

1. Space Balls "State Of The Art"
2. Silent & Crionics "Hardwired"
3. Kefrens "Desert Dream"
4. Sanity "World of Commodore"
5. Red Sector Inc. "Wicked Sensation"

LA CITATION DU MOIS

S'il est une chose que l'on ne pourra jamais contester à la scène française et internationale, c'est bien la spiritualité de ses membres. Donc, régulièrement, vous retrouverez ici des phrases à caractère cocasse, drôle, percutant, prononcées ou écrites par des démomakers.
Ce mois-ci, c'est un ami à moi, qui a voulu rester anonyme par crainte de représailles, qui ouvre le feu. Alors qu'il contemplait la nature qui l'entourait, lui est soudain venue cette pensée :
"Dieu est vachement fort en raytracing".
Si vous avez le même genre de reflections, n'hésitez pas à me les envoyer.

APPEL AUX DEMOMAKERS

Je finirai la rubrique démos de ce mois-ci en lançant un appel : wouaaaahhhh ! C'était l'appel.

Non, plus sérieusement, il est temps, frères démomakers, d'arrêter les "news et les rumeurs". Si vous avez des informations à communiquer à l'ensemble de la communauté (tu veux encore du fromage de chèvre, mon frère ?), qu'elles concernent votre groupe (recherche de membres, productions imminentes, projets de party) ou d'autres (contacts, amis, etc.), je me ferai un plaisir de les transcrire dans Amiga Revue.
Ecrivez à la rédaction en précisant vos coordonnées, ceci de manière à "filtrer" les petites gens qui n'ont pour seul but que de répandre des sales rumeurs et de ternir par jalousie la réputation d'un artiste ou d'un groupe entier.
Car comme chaque organisme sur cette planète, vivant ou non, la scène doit évoluer. Je vous propose donc de faire un petit pas (un petit pas pour nous, un grand pas pour la scène). Je vous propose de donner une consistance au démomaking, de le rendre plus "sérieux" (sans bien sûr perdre le côté fun des démos), plus palpable.
Ce que j'essaie de vous dire avec grande difficulté, c'est que la scène doit se décider à mûrir s'il elle ne veut pas mourir.
Lors de la DP Party d'Atacom qui a eu lieu au mois d'Avril dernier, j'ai rencontré de nombreuses personnes, sympathiques, passionnées, etc. Si toute la scène était comme eux, je n'aurais pas de raison d'écrire le présent article. Malheureusement, le comportement actuel d'un certain nombre de démomakers ressemble à ça : "Tu connais la dernière ? Hof et Titan utiliseraient un scanner !" ou encore "Tu sais à qui tu parles là ? Non ? Je suis du groupe Sanity, ouais mon gars". Non, ce n'est pas un cauchemard, c'est la réalité quotidienne. Des comportements infantiles, prétentieux, qui même s'ils sont le fait d'une minorité, suffisent à transformer la scène française en une cour de récréation. On n'est pas loin du caca boudin. Un vrai problème.
Les solutions ? Elles existent, comme disait Pierre Desproges. Tout d'abord, comme je vous le demande plus haut, envoyez vos infos à Amiga Revue. Je désamorcerai tout début de rumeur ou de polémique.
Ensuite, s'il vous arrive de tomber nez à nez avec un individu ayant des chevilles surdimensionnées, ignorez jusqu'à son pseudo.
Bravo, nous venons ensemble de franchir une étape vers l'établissement d'une "vraie" scène. Lorsque nous serons débarassés des ersatz de démomakers qui polluent notre atmosphère, nous pourrons nous attaquer à un problème encore plus grave : le mépris des autres, c'est à dire de tous ceux pour qui une démo n'a aucun sens ni aucune utilité, ceux pour qui une démo est l'oeuvre de gamins dont la moyenne d'âge mental ne dépasse pas 12 ans (à votre avis, à cause de qui ont-ils cette image de nous ?), ou encore, la raison la plus logique, ne représente aucun intérêt commercial.

Ecrivez directement à :
Rachid Ouadah, Amiga Revue, 5, rue de la fidélité 75010 PARIS

INTERVIEWS

DIGITAL : FEEL THE DEMO

Vous avez tous vu au moins une fois la démo officielle qui a servi à la promotion de l'Amiga 1200. Derrière les noms inconnus apparaissant à son générique, se cachent les membres du groupe français DIGITAL. Comment ? Pourquoi ? A quelle heure ? Vous saurez tout en lisant leur interview.

Amiga Revue : Pouvez-vous présenter brièvement DIGITAL ?

DIGITAL : DIGITAL rassemble 35 membres répartis sur 5 pays : Angleterre, France, Norvège, Allemagne, Etats Unis. Nous représentons "seulement" la section française car c'est en Grande Bretagne dans le courant de l'année 1991 que le groupe d'origine est né.

A.R. : Comment et par qui a démarré le projet de cette "démo du 1200"?

D : Nous étions en contact avec un stagiaire chez Commodore qui nous a informé que les têtes pensantes de la boîte voulaient une démo pour le lancement sur le marché du 1200. Et c'était parti !

A.R. : Dans quelle mesure "Big C" a-t-il collaboré à sa réalisation ?

D : Notre ami stagiaire a fait quelques graphismes. Les gens de Commodore ne nous ont pas aidé directement mais nous ont donné quelques conseils une fois que tout était fait... Notamment pour la rédaction des textes affichés à l'écran (caractéristiques techniques, etc.).

A.R. : Combien de temps tout cela vous a t-il pris ?

D. : La démo a été faite très rapidement. Ce sont les négociations avec Commodore qui ont coûté le plus de temps : plus d'un mois... Le projet a failli tomber à l'eau car ils n'étaient pas clairs dans leurs demandes. Par exemple, ils voulaient que la démo tourne également sur le 4000 alors qu'elle n'était faite que pour le 1200.

A.R. : Comment cela s'est il passé au niveau relationnel ?

D : Nous ne connaissions personne dans la boîte à part ce stagiaire. Pour tout vous dire, on nous regardait de haut. Ce n'était pas très agréable...

A.R. : On va se la jouer à la "Combien ça coûte" : comment avez-vous été rémunérés ?

D : Nous avons été rémunérés en matériel : un moniteur multisynchro et un A1200.

A.R. : Chacun ?!?

D : Non ! UN moniteur et UN 1200 à partager ! C'aurait été trop beau...

A.R. : Cela a donc été une bonne expérience pour vous ?

D : En fait, elle nous a permis de découvrir un monde différent de celui que nous connaissions, un univers pas toujours rose. Nous retiendrons de cette expérience, surtout le fait que les démomakers sont peu considérés, voire ignorés par les commerciaux. Cela a été très dur pour nous d'imposer nos points de vue à ce type de personnes.

A.R. : Changeons de sujet. Que vous inspire la scène française ?

D : Il est bien dommage que beaucoup d'individus s'activent seulement à polémiquer inutilement et à critiquer au lieu de créer... Nous espérons qu'une scène différente va s'installer avec l'avènement du 1200.

A.R. : La question piège à laquelle plus aucun demomaker passant par Amiga Revue n'échappera : quelle est selon vous la définition du terme "démo" ?

D. : Quelle question ! Disons qu'une démo, pour nous, c'est l'aboutissement d'un travail collectif qui vise d'abord à flatter nos esprits, puis à démontrer, d'où le terme, les capacités de la machine.

A.R. : L'avenir de Digital ? Une démo pour le 1400 (l'hypothétique prochain bébé de Commodore) ?

D. : DIGITAL continuera à produire sur le 500 pendant quelques temps encore. La section française commence par contre à concentrer ses efforts sur le 1200.

A.R. : Quelques personnes à saluer ?

D : Oui, dans le désordre : Axel, Xann, Monty, Sam, Moby, Audiomonster, Hof, Walt, Mack, Alex, Antony, Fletch, Sync... et tous ceux que nous aurions malencontreusement oubliés.

A.R. : je suis sûr qu'ils vous pardonneront ! A bientôt !

Deuxième interview du mois : à l'occasion de la sortie de la démo "Keeping the Faith" (on y croit), j'ai capturé un membre du groupe Heresya. Je tiens à préciser que cet individu est un ami, et que c'est par pure coincidence que cette interview a été décidée. La loi du piston ne joue pas ici, car même vous pouvez répondre à mes questions intelligentes, pour peu que vous ayez une production à présenter ou une party à annoncer. Ceci dit, voici une série de questions très objectives...

Amiga Revue : Bonjour Tyron, qui es-tu ? Que fais tu ? Pourquoi ?

Tyron/HRS : Je suis coder dans le groupe HERESYA, j'ai 112 ans et j'étudie l'informatique en I.U.T. Pourquoi ? Je sais pas...

A.R. : Comment est née Keeping The Faith ?

T/H. : Omsey, Realgar et moi-même avions réalisé quelques bricoles chacun de notre côté. Nous avons donc rassemblé tous ces Ko de données pour enfin "mettre au monde" cette démo. Mushies, un bon pote à nous, pour la zik. Temps de gestation : un an ! En fait, nous avons rencontré de nombreux problèmes dûs à l'incompatibilité Amos/Protracker.

A.R. : Les coders Amos sont souvent méprisés, au point que les démos faites en ce langage ne sont pas retenues dans les catalogues des BBS. La question à 2 francs : cela crée-t-il chez toi un certain "complexe" ?

T/H. : Les productions en Amos constituent une collection à part entière : l'Amos Public Domain Library. Je ne me sens pas du tout complexé... En fait, ta question vaut 20 centimes...

A.R. : Quel est la différence entre un bon coder et un mauvais coder ?

T/H. : Ben... Un bon coder tu vois, il code pendant des heures et des heures. Alors qu'un mauvais coder code pendant des heures et des heures, mais c'est pas la même chose, tu vois...



DEMOS ET

Après un été plutôt estival, la rentrée se fait sur les chapeaux de roues pour les démomakers. Le coup de feu sera tiré les 4 et 5 septembre à Chelles avec la Saturne Party. Il faudra ensuite s'attendre à être innondé de démos AGA, dont nous vous présentons d'ailleurs les premiers spécimens.

Quoi, elles sont pas fraîches mes démos ? C'est vrai, certaines commencent à sentir le poisson, mais j'ai décidé de vous en parler quand même, car premièrement, mes prédécesseurs les ont malencontreusement oubliées et deuxièmement, ce sont pour certaines des chefs d'oeuvre. Le mois prochain, votre rubrique préférée, qui vous l'aurez remarqué change depuis quelques temps, va prendre un sacré coup de jeune. En attendant, jetez un coup d'oeil sur les photos des premières démos AGA.

OLD BULLS : FUGAZI

Code : Hudi, Zbuka
Graphisme : Animal, Blind, Pluton, G.B., Kluge
Musique : Laluth
Raytracing : Sabe

Cette démonstration qui nous vient de Pologne, ne se distingue du lot que par une utilisation astucieuse du raytracing. Autrement, les effets du genre déjà vus (shadebobs, glenz, etc.) et le design relèguent presque les Old Bulls au rang de "pire groupe de l'univers" (d'après leurs propres termes !).

Code : 13/20
Graphisme : 13/20
Musique : 14/20
Design : 11/20
Raytracing : 17/20
Originalité : 14/20

MELON DEZIGN : BOOO

Code : Performer
Graphisme : Walt
Musique : 4Mat, Heatbeat, Jimi Hendrix (!)

Il y a deux manières de "réussir" dans les démonstrations : faire dans le technique, le tape à l'oeil et le spectaculaire, ou produire des créations originales. C'est dans cette voie là que Melon Dezign a choisi de s'exprimer. La première partie de Booo (vous avez dit bizare ?) est un simple... scrolltext. La seconde est digne d'une publicité ou d'un clip professionnel, avec pour principale caractéristique la sobriété. Chacun se fera son opinion sur cette démo, mais pour moi, nul doute que Melon possède un style unique et inimitable, malgré les Lemon ou autres Nomel.

Code : 14/20
Graphisme : 18/20
Musique : 16/20
Design : 17/20
Originalité : 181/2/20

KEFRENS : THE DESERT DREAM

Code : Laxity, Zeus
Graphisme : R.W.O., Bizzart, Airwalk, Laxity
Musique : Laxity

Attention, chef d'oeuvre ! Desert Dream, c'est le retour de Kefrens sur le podium des meilleurs groupes. Au programme : une introduction style cinématographique, des effets novateurs, une musique techno excellente (ça existe, oui !) et synchronisée avec les images à l'écran, et bien d'autre choses... Retenez ce conseil : si vous ne l'avez pas encore, procurez-vous Desert Dream immédiatement !

Code : 18/20
Graphisme : 17/20
Musique : 18/20
Design : 17/20
Originalité : 15/20

INTERVIEW, SUITE

A.R. : Combien de sections dans le monde pour HERESYA ?

T/H. : Nous avons abandonné notre section Groënland après un désaccord qui nous a mis en froid. A part ça, on vient de créer une section Charentes-Poitou.

A.R. : Quel est le meilleur groupe de la scène internationale selon toi ?

T/H. : Il n'y a pas de meilleur groupe, mais beaucoup d'excellents groupes. J'aime surtout l'originalité des productions de Melon, Spaceballs, etc.

A.R. : Quelles sont tes autres activités à part le démomaking ?

T/H. : Je m'occupe de rédiger des articles pour le magazine OVERSCAN. Le travail au sein d'une équipe comme celle là me motive et me passionne. J'adore mes articles surtout, et je vous conseille donc de vous procurer OVERSCAN, ne serait-ce que pour les lire ! De temps en temps, je fais une partie de Paint Ball avec mes potes les D.K.P.

A.R. : Des coucous à faire passer ?

T/H. : Oui, bien sûr. Coucou à : Omsey, Realgar, Mushies, NGC, Ooze/Artwork, Avoriaz/Syntex, bref d'abord mes potes. Le reste, je m'en fous...

A.R. : Bon, à tout à l'heure.

Propos recueillis par Rachid Ouadah

T DES HOMMES



Jet Set

TMGM : JUST FOR FUN

Code : Techtronium
Graphisme : Zoon
Musique : Zoon, Techtronium

Le titre de cette démo, codée en majeure partie en Amos, annonce la couleur. Ses auteurs affirment clairement que leur but était de faire dans le "no technic". Donc, peu d'effets mais beaucoup d'originalité et d'humour. Une des parts les plus impressionnantes est celle où le DF0: chante "Au clair de la lune" (véridique) ! Dommage simplement que le sens esthétique ait été un peu (beaucoup) négligé.

Code : 12/20
Graphisme : 14/20
Musique : 14/20
Design : 9/20
Originalité : 17/20

HERESYA : KEEPING THE FAITH

Code : Tyron, Omsey
Graphisme : Realgar, Yog-Sothoth
Musique : Mushies

Cette démonstration, qui tient son nom d'une chanson de "De la Soul", est la première du groupe Heresya. On en attendait beaucoup, car le code et les graphismes s'annonçaient fort bien. Malheureusement le design n'a pas du tout suivi. Deuxième gros défaut : l'arrangement des parts qui semblent avoir été "balancées" les unes après les autres, presque sans transition comme dirait PPD. Cependant, KTF présente de nouveaux effets : le wavedéfonce, une "tube part" et un morphing en filaire très sympa. A noter que le code a été accompli en Amos et que ce dernier n'a pas empêché les coders d'Heresya de tripatouiller avec talent le Copper. Donc, on garde la foi pour la prochaine démo.

Code : 16/20
Graphisme : 13/20
Musique : 17/20
Design : 8/20
Originalité : 15/20

SYNTEX : MUSIC LIGHT

Code : Avoriaz
Graphisme : Avoriaz, Dark Knight
Musique : Bird, Gibs

Troisième music-disk du groupe bien connu Syntex, Music Light se distingue d'abord par un code et une prise en main simplifiés au maximum : pas de choix de textes, pas de parts spéciales, pas d'effets etc. L'écran principal est animé d'un scrolltext et d'un equalyzer original. Les musiques, sans être fantastiques, sont appréciables et, heu... musicales. Un grand travail a été accompli au niveau des graphismes. Dommage que la fin casse la qualité de l'ensemble.

Code : 17/20
Musique : 15/20
Graphisme : 18/20
Design : 16/20
Originalité : 14/20

DEMOS AGA

Dans le domaine des chips AGA, on n'assiste pour l'instant qu'à une simple reconnaissance de terrain de la part des groupes "AGAïstes", qui dans peu de temps sauront parfaitement exploiter les nouvelles puces.

JESTSET : TAG

Non, Jetset n'est pas un groupe basé en banlieue parisienne... Tag est l'une des toutes premières démos exploitant les chips AGA. Ce qui ne l'empêche point d'être compatible avec les chips classiques (pour les débutants qui nous lisent, "chips" veut dire "puces électroniques". Pas de méprise, ce n'est ni un aliment ni un couple de flics en moto).
Je disais donc que Tag tourne également sur les systèmes classiques mais dans ce cas, vous ne verrez pas les parts spéciales. Logique.
Pour en revenir à la démo elle-même, elle comporte de nombreux gfx, en grande majorité des grafitis. Les effets sont en nombre restreint, classiques, mais efficaces et très design.
Pour en venir à la part AGA, on va pardonner à Jetset en considérant que l'exploration des possibilité des AGAs ne fait que commencer, car à part le dégradé et la qualité de la 3D, il n'y a pas de quoi acheter un 1200...

Code : 17/20
Graphisme : 15/20
Musique : 16/20
Design : 17/20
Originalité : 13/20

TEAM HOI : AGA DEMO

C'est une équipe auparavant inconnue qui signe cette production exclusivement 1200 et 4000. On est surtout impressionné par les dégradés de couleurs hyper-fins. En ce qui concerne les effets, le coder a su profiter des capacités de la machine pour en fait nous resservir des routines classiques simplement enrichies en couleurs et en fluidité. On retiendra surtout les zooms et les déformations bitmap, ainsi que les plasmas au pixel près usant pleinement des nouveaux modes graphiques.

Code : 17/20
Graphisme : -
Musique : 13/20
Design : 12/20
Originalité : 11/20

OU SE PROCURER CES DEMOS ?

Les démos testées ce mois-ci apparaissent au catalogue des associations suivantes :

Attila DP, BP 192, Cournon CEDEX

BadCat, BP 56, 13153 Tarascon CEDEX

AMIGA REVUE

PROLONGATION

CONCOURS A.G.A.-DEMOS AMIGA REVUE/ COMMODORE

Amiga Revue et Commodore France organisent un concours de démonstrations tournant sous AmigaDOS 3.0 (Workbench version 39 et au-delà) et exploitant les capacité graphiques des nouveaux chips AGA (modes 256 couleurs et HAM8).

Ces démonstrations devront être des œuvres originales. Elles pourront soit être programmées dans n'importe quel langage permettant l'exploitation d'AmigaDOS, soit être créées à l'aide d'outils d'animations supportant le Workbench 3.0 (DeLuxe Paint AGA, etc.).

Quelle que soit la catégorie choisie, les démonstrations pourront être contenues sur une ou plusieurs disquettes, mais devront obligatoirement être installables sur disque dur.

DURÉE DU CONCOURS

Les disquettes pourront nous parvenir jusqu'au 20 octobre 1993 à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

Amiga revue
Concours AGA-Démos
13, rue Sainte-Cécile
75010 Paris

LE JURY

Présidé par M. Gilles Mendel, Directeur Général Adjoint de Commodore France, il sera composé de toute la rédaction d'Amiga Revue et du service technique de Commodore France, représenté par M. Nicolas Costes.

REMISE DES PRIX

Elle aura lieu fin septembre 1993. Un compte-rendu complet sera publié dans le numéro d'octobre 93 d'Amiga Revue.

OBLIGATIONS ET CONTRAINTES

En ce qui concerne la programmation, certaines conditions sont posées...
"Respecter et utiliser le système d'exploitation" ne signifie pas obligatoirement l'ouverture d'un écran Intuition ; on peut utiliser la graphics.library pour créer un affichage totalement nouveau... Il est également autorisé d'inhiber provisoirement le multitâche avec Forbid(), mais les pratiques suivantes causeront inéluctablement l'élimination du concours :
- inhibition des interruptions avec Disable() pour de longues durées, et plus particulièrement pour la durée de la démonstration entière !
- programmation directe du hardware. Le Blitter pourra être provisoirement réservé à votre seul usage, à condition que cela soit fait de manière compatible avec le système, et pour de courtes périodes.

AIDES SUPPLEMENTAIRES

Commodore France et Amiga Revue mettent en place une opération spéciale d'aide aux programmeurs désirant participer au concours AGA-Démo, en leur proposant d'acquérir à moindre frais le Kit de Développement Amiga, normalement réservé aux développeurs enregistrés. Ce kit se compose de deux disquettes "Includes & Autodocs 3.0", d'une disquette "Outils" (MungWall, Enforcer, CatComp...) et d'une disquette "Exemples" (avec sources en C).
Ce kit peut être acheté par correspondance pendant toute la durée du concours, en utilisant le bon de commande de la page 13.
Parallèlement à cette opération, Amiga Revue publiera une série d'articles écrits par les techniciens de Commodore-Amiga, qui donneront conseils et astuces pour le développement de jeux et démos respectant le système. Cette série débute dès le présent numéro, avec la reproduction intégrale de l'intervention faite au récent DevCon d'Orlando par Chris Green et Spencer Shanson, tous deux responsables de la bibliothèque graphique de l'Amiga.

LES LOTS

1er prix : 1 ordinateur Commodore Amiga 1200 (*)

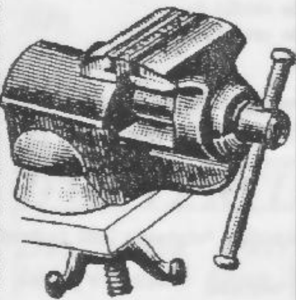
2e prix : 1 Moniteur Multisynchrone Commodore 1960 (*)

Des abonnements d'un an à Amiga Revue (*), des joggings à l'effigie de Commodore, des tee-shirts à l'effigie de Commodore, des collections de Pin's Amiga Revue.

* Avec possibilité de choisir un lot équivalent dans la gamme de périphériques et accessoires pour Amiga de Commodore.

Extrait du réglement

Article 1 : Amiga Revue et Commodore France organisent du 1er avril 1993 au 31 août 1993, un concours "AGA-Démo" portant sur la réalisation de démonstrations pour le système d'exploitation AmigaDOS 3.0.
Ce concours est ouvert à tout le monde sans restriction, et n'est soumis à aucune obligation d'achat.
Article 2 : les démonstrations doivent être librement installables sur disque dur, et respecter et utiliser le système d'exploitation AmigaDOS 3.0.
Article 3 : les démonstrations réalisées en code devront être accompagnées de leur(s) source(s). Le jury se réserve le droit de refuser une démonstration si des techniques de programmation considérées comme illégales par Commodore sont constatées.
Article 4 : les démonstrations soumises à l'appréciation du jury doivent être libres de tous droits commerciaux. Amiga Revue et Commodore France se réservent le droit de les utiliser pour l'animation de stands, la réalisation de brochures ou plaquettes publicitaires, etc.



LA VERSION V39 ET LA COMPATIBILITE AA (IV)

Voici enfin le quatrième et dernier volet de notre survol des techniques à employer pour profiter pleinement des nouvelles capacités des machines à base de chips AGA, tout en restant parfaitement compatible avec les versions plus anciennes du système d'exploitation.

Une stupide erreur a malencontreusement fait qu'une bonne partie du troisième épisode de cette série, n'était qu'une pâle redite de la fin du second épisode. Nous vous présentons toutes nos excuses pour la gêne que cela a pu occasioner. Ce qui suit est à placer directement à la fin de l'article précédent, qui se terminait par cette phrase à haute teneur dramatique : *"les programmes doivent donc vérifier explicitement la base de données d'affichage pour savoir ce que les processeurs permettent"*.

Note concernant les ModelD : les modes définis dans la base de données d'affichage ont été déplacés du fichier <graphics/displayinfo.h> vers le nouveau fichier <graphics/modeid.h>. N'éssayez pas de créer de nouveaux modes d'affichage en additionnant des moniteurs et des caractéristiques de modes, sauf ci le fichier include le mentionne explicitement. N'essayez pas non plus de déduire les caractéristiques de l'affichage d'après les bits de la valeur ModelD.
A la place, utilisez cette valeur ModelD comme argument des fonctions de la base de données d'affichage, pour déterminer les caractéristiques de l'affichage (voir à cet effet l'exemple ci-dessous, ainsi que ceux du tome *Libraries* du *Rom Kernel Manual*, et de la requête de mode d'écran).

L'exemple complet listé ci-dessous recherche dans la base de données d'affichage un écran basse résolution et ouvre un écran avec le maximum autorisé de plans mémoire (à condition qu'il y ait suffisament de mémoire vidéo). Sur un Amiga avec n'importe quels processeurs jusqu'à l'ECS, ce programme ouvrira un écran avec 5 plans mémoire (32 couleurs, NDLR). Sur un ordinateur doté des processeurs AA, l'écran aura 8 plans (256 couleurs, NDLR). Le programme dessine ensuite une ligne verticale pour chacune des couleurs disponibles, en utilisant la palette par défaut d'Intuition (qui peut être modifiée par l'utilisateur avec les Préférences). Cet exemple a besoin au minimum de la version V36 du système d'exploitation (2.0, NDT).

```
/* maxdepthlores.c */

#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <graphics/displayinfo.h>
#include <dos/dos.h>

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/dos_protos.h>

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

struct Library *IntuitionBase;
struct Library *GfxBase;


void Quit(char *whytext,LONG failcode)
{
    if (*whytext)
    printf("%s\n",whytext);

    if (IntuitionBase)
    CloseLibrary(IntuitionBase);

    if (GfxBase)
    CloseLibrary(GfxBase);

    exit(failcode);
}

void main(void)
{
    ULONG modeID = LORES_KEY;
    DisplayInfoHandle displayhandle;
    struct DimensionInfo dimensioninfo;

    UWORD maxdepth, maxcolors;
    ULONG soerror = NULL,colornum;
    struct Screen *screen;

    if ((GfxBase =
OpenLibrary("graphics.library",36)) ==
NULL)
    Quit("graphics.library trop ancienne
<V36", RETURN_FAIL);

    if ((IntuitionBase =
OpenLibrary("intuition.library",36) ) ==
NULL)
    Quit("intuition.library trop ancienne
<V36", RETURN_FAIL);
```

```
    if ((displayhandle =
FindDisplayInfo(modeID)) == NULL)
    Quit("ModeID non trouvé dans la base de
données d'affichage", RETURN_FAIL);

    if
(GetDisplayInfoData(displayhandle,(UBYTE *)
&dimensioninfo,
    sizeof(struct
DimensionInfo),DTAG_DIMS,NULL) == 0)
    Quit("Informations sur le mode indispo-
nibles", RETURN_FAIL);

    maxdepth=dimensioninfo.MaxDepth;

printf("dimensioninfo.MaxDepth=%d\n",(int)
maxdepth);


    if
(screen=OpenScreenTags(NULL,SA_DisplayID
,modeID,
    SA_Depth         ,(UBYTE) maxdepth,
    SA_Title         ,"MaxDepth LORES",
    SA_ErrorCode     ,&soerror,
    SA_FullPalette   ,TRUE,
    TAG_END))
    {
    /* Zowee! L'écran est ouvert !
    *
    * Essayons de dessiner dedans...
    */

    maxcolors=1<<maxdepth;

    printf("maxcolors=%d\n",(int) maxco-
lors);


for(colornum=0;colornum<maxcolors;++color-
num)
    {
    SetAPen(&(screen->RastPort),colornum);
    Move(&(screen-
>RastPort),colornum,screen->BarHeight + 2);
    Draw(&(screen->RastPort),colornum,199);
    }

    Delay(TICKS_PER_SECONDS*6);

    CloseScreen(screen);
    }

    else
    {
    /*
    * Hmmm.         Impossible d'ouvrir
l'écran...
    * Peut-être pas assez de mémoire chip ?
    * Peut-être pas assez de chips !
    */
    switch(soerror)
    {
    case OSERR_NOCHIPS:
    Quit("Ouille ! Des chips plus récents
sont nécessaires !",RETURN_FAIL);
    break;

    case OSERR_UNKNOWNMODE:
    Quit("Ouille ! Mode d'écran inconnu
!",RETURN_FAIL);
    break;

    case OSERR_NOCHIPMEM:
    Quit("Pas assez de mémoire
CHIP.",RETURN_FAIL);
    break;

    case OSERR_NOMEM:
    Quit("Pas assez de mémoire
FAST.",RETURN_FAIL);
    break;

    default:
    printf("soerror=%d\n",soerror);
    Quit("Erreur d'ouverture de
l'écran.",RETURN_FAIL);
    break;
    }

    Quit("Impossible d'ouvrir
l'écran.",RETURN_FAIL);
    }

    Quit("",RETURN_OK);        /* clean up and
exit */
}
```

Ouverture sur l'écran du Workbench : une des manières les plus faciles de permettre à un programme de fonctionner avec les nouveaux processeurs, est de l'autoriser à ouvrir ses fenêtres sur l'écran du Workbench (ou sur n'imorte quel écran public). Un programme écrit de cette manière doit être suffisament fiable pour obtenir du système toutes les informations dont il pourrait avoir besoin à propos de l'affichage, et s'il comprend l'écran qu'il occupe, utiliser les routines appropriées de la bibliothèque graphics library pour manipuler ses fenêtres.

Voici un exemple de code qui détermine la profondeur de l'écran public par défaut et qui y ouvre une fenêtre. Si ce code était intégré à une application, il vous donnerait le nombre de couleurs disponibles avec cet écran.

Si vous ajoutez un peu de code conditionnel utilisant le partage des palettes introduit dans la version V39, vous pouvez avoir vos propres registres de couleurs (s'il y en a encore de disponibles), ou les registres partagés les plus proches.

```
/* depthawarevisitor.c */

#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <graphics/displayinfo.h>
#include <dos/dos.h>

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/dos_protos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>


struct Library *IntuitionBase;
struct Library *GfxBase;
struct Screen      *screen = NULL;


void Quit(char *whytext, LONG failcode)
{
    if(*whytext)
    printf("%s\n",whytext);

    if (screen)
    UnlockPubScreen(NULL, screen);

    if (IntuitionBase)
    CloseLibrary(IntuitionBase);

    if (GfxBase)
    CloseLibrary(GfxBase);

    exit(failcode);
}


void main(void)
{
    struct Screen *screen;
    struct DrawInfo *drawinfo;
    struct Window *window;
    UWORD depth;

    if ((GfxBase =
OpenLibrary("graphics.library",36))==NULL)
    Quit("graphics.library trop ancienne
<V36",RETURN_FAIL);

    if ((IntuitionBase = OpenLibrary("intui-
tion.library",36))==NULL)
    Quit("intuition.library trop ancienne
<V36",RETURN_FAIL);

    if (!(screen = LockPubScreen(NULL)))
    Quit("Ecran public par défaut introu-
vable.",RETURN_FAIL);

    /* On demande à Intuition des informa-
tions sur l'écran */
    if((drawinfo=GetScreenDrawInfo(screen))
== NULL)
    Quit("DrawInfo
indisponible.",RETURN_FAIL);

    depth=drawinfo->dri_Depth;

    /* Etant donné qu'Intuition alloue la
structure DrawInfo,
    * il faut lui dire quand on n'en a plus
besoin, afin qu'elle
    * libère la mémoire.
    */
    FreeScreenDrawInfo(screen, drawinfo);

    /* Utilise la version orientée pile
d'OpenWindowTags d'amiga.lib
    */
    if (window = OpenWindowTags(NULL,
WA_PubScreen ,screen,
```

```
    WA_Left          ,0,
    WA_Width         ,screen->Width,
    WA_Top           ,screen->BarHeight,
    WA_Height        ,screen->Height - screen-
>BarHeight,
    WA_Flags
,WINDOWDRAG|WINDOWDEPTH|WINDOWCLOSE|
    ACTIVATE|SIMPLE_REFRESH|NOCAREREFRESH,
    WA_Title         ,"Big Visitor",
    TAG_END))
    {

    printf("depth=%d\n",depth);

    /* La gestion des évènements de la
fenêtre pourrait
    * être assurée ici...
    */

    Delay(TICKS_PER_SECOND * 10);

    /* Bien sûr, un autre programme pourrait
venir changer les
    * les caractéristiques de l'écran depuis
qu'on les a lues dans
    * le DrawInfo, mais c'est quelque chose
de fortement déconseillé
    * pour un écran public, donc on espère
que cela n'arrivera pas.
    */

    CloseWindow(window);
    }

Quit("",RETURN_OK); /* Nettoie tout (ferme)
et sort */
}
```

Si vous ne pouvez pas (encore) vous débarrasser du système 1.3, utilisez les structures étendues par des tags (comme ExtNewScreen et ExtNewWindow) pour fournir les capacités des versions V37 et V39 avec les nouveaux processeurs AA avec du code compatible avec le système 1.3. Lisez les chapîtres sur Intuition dans le tome *Libraries du Rom Kernel Manual* pour trouver des exemples mettant en oeuvre des structures étendues. Un exemple d'une telle technique est le nouveau code IFF *NewIFF39*.

NDT : Pour éclaircir encore cette technique, voici un exemple extrait du Rom Kernel Manual, qui n'était pas intégré à l'article original.

```
/* screen34to37.c */

/*
Copyright (c) 1992 Commodore-Amiga, Inc.
*/

#define INTUI_V36_NAMES_ONLY /* Utilisation
des nouveaux noms   */

#include <exec/types.h>        /* Amiga data
types.   */
#include <intuition/intuition.h>         /*
Plein, plein, de structures  */
#include <intuition/screens.h>           /*
importantes d'Intuition       */

#include <clib/exec_protos.h> /* Prototypes
des fonctions      */
#include <clib/dos_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>

#ifdef LATTICE
int CXBRK(void)     { return(0); }       /*
Inhibe le CTRL/C du Lattice  */
int chkabort(void) { return(0); }        /*
Vraiment */
#endif

struct Library *IntuitionBase;           /*
Base de bibliothèque Intuition            */

/* Voici un exemple simple qui montre com-
ment ouvrir un écran avec le
 * nouveau look propre au V37, tout en res-
tant compatible avec les
 * versions plus anciennes du système
d'exploitation.
 * Il suffit d'attacher le tag SA_Pens et
une spécification minimale
 * des stylos à utiliser à une structure
ExtNewScreen, et d'appeler
 * l'ancienne fonction OpenScreen(). Les
tags seront ignorés par les
 * versions V34 et précédentes de l'OS, tan-
dis que les versions V36
 * et suivantes les prendront en compte.
 */

VOID main(int argc, char **argv)
{
UWORD pens[] = { ~0 };          /*
Spécification minimale des stylos */
struct Screen         *my_screen;        /*
Pointeur sur notre nouvel écran */
struct ExtNewScreen myscreen_setup;      /*
Idem NewScreen, mais avec des tags attachés
*/
struct TagItem      myscreen_tags[2];/* Un
petit tableau de tags */

/* Ouvre la bibliothèque avant d'appeler ses
fonctions */
IntuitionBase =
OpenLibrary("intuition.library",0);
if (NULL != IntuitionBase)
    {
    /* Remplit la liste de tags */
    myscreen_tags[0].ti_Tag=SA_Pens;
    myscreen_tags[0].ti_Data=(ULONG) pens;
    myscreen_tags[1].ti_Tag=TAG_DONE;

    /* On ouvre l'écran avec 2 bitplanes,
pour que le
    ** nouveau look soit plus visible.
    **/
    myscreen_setup.LeftEdge=0;
    myscreen_setup.TopEdge=0;
    myscreen_setup.Width=640; /* Des valeurs
plus petites */
    myscreen_setup.Height=STDSCREENHEIGHT;
/* réduisent la surface de dessin */
    myscreen_setup.Depth=2;  /* Et économi-
sent de la mémoire */
    myscreen_setup.DetailPen=0;          /*
Normal V34 pen colors.      */
    myscreen_setup.BlockPen=1;
    myscreen_setup.ViewModes=HIRES;
    myscreen_setup.Type=CUSTOMSCREEN |
NS_EXTENDED; /* Extended NewScreen flag */
    myscreen_setup.Font=NULL;
    myscreen_setup.DefaultTitle="My Screen";
    myscreen_setup.Gadgets=NULL;
    myscreen_setup.CustomBitMap=NULL;

    /* Relie les tags à la structure
ExtNewScreen */
    myscreen_setup.Extension=myscreen_tags;

    if (NULL != (my_screen =
    OpenScreen((struct NewScreen *)&mys-
creen_setup)));
    {
    /* L'écran est ouvert avec succès */

    Delay(200L);    /* Normalement, le pro-
gramme est ici */

    CloseScreen(my_screen);
    }
    CloseLibrary(IntuitionBase);
    }
}
```

■

La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

Une vraie mine d'or pour votre AMIGA



508, R.N., 59680 Cerfontaine

DISQUETTE AM 652
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur.

DISQUETTE AM 653
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis snt micro-processeurs et souris. A vous de les exterminer.

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres sans vous faire manger par les requins.

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive à destnation. Un grand classique.

DISQUETTE AM 656
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi.

DISQUETTE AM 657
LEEDINGS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemmings sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnele pour du shareware. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièces du plateau de jeu par association de couleurs.

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : clasique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires.

DISQUETTE AM 660
ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente réalisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais.

DISQUETTE AM 661 ###
EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais.

DISQUETTE AM 662
SERENE 1 et SERENE 2 : deux shoot'emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II.

DISQUETTE AM 663
SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yathzé où vous pourrez jouer à plusieurs joueurs.

DISQUETTE AM 664
N.U : un excellent shoot em up en scrolling vertical très bien réalisé. A voir.

DISQUETTE AM 665
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides.

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriga plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans.

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins.

DISQUETTE AM 668A et 668B
18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes difficvultés que sur un vrai térrain, le vent, les greens, les bunkers, etc... Attention ce jeu comporte 2 disquettes.

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français.

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans la cour l'alerte est donnée, dans la nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français.

DISQUETTE AM 672
CRAOKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres.

DISQUETTE AM 673
THINKAMANIA v2.9 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par paires.

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc...

DISQUETTE AM 675
DITRIS : nouveau clône de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs simultanément.

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres.

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la minière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu.

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit gravir différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A posséder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000.

DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'arcade, à posséder absolument.

AVIS AUX AUTEURS

Vous êtes passionnés de programmation, mais ne savez pas comment distribuer vos oeuvres... Dès aujourd'hui, dîtes vous qu'IFA est là pour vous aider... Nous vous proposons de distribuer vos créations soit en Freeware, soit en Shareware, soit en édition traditionnelle sous le label SOFTIFA. Vos logiciels seront ainsi prposés à des milliers d'utilisateurs AMIGA. Les Freewares et Sharewares seront proposés par le biais de notre catalogue tandis que les logiciels en édition sous le label SOFTIFA seront agrémentés d'un package professinnel et seront décrits sur nos parutions publicitaires dans les différents magazines dédiés AMIGA.

MATERIEL

Multikickstart pour A500	280 F
Multickickstart pour A600	350 F
Rom 1.3 ou 2.0	Nous contacter
Home Music Kit	450 F
Midi Interface	160 F
Souris Turbo	90 F
Alfamouse souris optique	350 F
Lecteur externe	595 F
Lecteur externe avec Blitz et antivirus	770 F
Lecteur interne	540 F
Lecteur externe HD	1250 F
Extension 1,5Mo A500	900 F
Extensin Thruport 1Mo A5000.	499 F
Extension 512Ko A500	270 F
Extension 1Mo A600	490 F
Extension 4Mo A1200	1990 F
Scanner 64 n.g.	1290 F
Horloge A1200	190 F
Alimentation	450 F

<<<Logiciels Freewares et Sharewares

25 Francs la disquette
6 achetees
=
la 7eme Gratuite

<<<<<<<<<<<
Si votre commande depasse 300 Frs en logiciels, vous recevrez en cadeau. le T-Shirt du Club IFA

Bon de Commande à retourner à IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :
....
....
....
....

Disquettes Domaine Public AMIGA : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = la 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande

Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

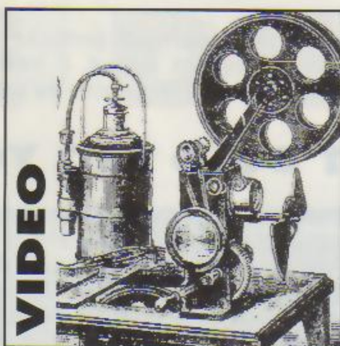
Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Amiga O PC et Comp. O Atari O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables avec photo (contre 10 Frs en timbres)

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

AMREV SEPT93



CONSTITUER SON STUDIO VIDEO (3)

Après deux configurations orientées plutôt vers le titrage et la numérisation, nous abordons ce mois-ci un vrai travail de montage à travers une configuration charnière entre le matériel grand public et professionnel.

Fidèles à notre philosophie, nous avons tenu à respecter l'homogénéité et la qualité des maillons de la chaîne. Et c'est au prix de quelques efforts budgétaires que nous avons obtenu des résultats à faire pâlir plus d'un professionnel.
Nous avons sélectionné du matériel vidéo (hardware et logiciels) qui même s'ils n'apportent pas la fonctionalité du matériel "broadcast", en ont la qualité d'image.
Des précedentes configurations, nous avons choisi de garder le magnétoscope Blaupunkt RTV 920, pour toutes les raisons que nous avons déjà évoquées dans le numéro précédent (compatibilité avec Video Director et présence d'une entrée Y/C permettant une connection directe avec la caméra High 8 sans perte de qualité). Nous gardons aussi le logiciel The Art Department Pro d'ASDG, car il est devenu le standard de communication d'images sur Amiga.

QUELLE CONFIGURATION INFORMATIQUE ?

Il est évident que plus l'on avance dans les programmes professionnels, plus les capacités informatiques requises seront importantes pour pouvoir prétendre fonctionner correctement avec ces logiciels.
Pour la configuration actuelle, il est indispensable de disposer d'un Amiga 2000 ou 3000 sérieusement accéléré, et équipé d'un minimum de 12 Mo de mémoire (la plupart des logiciels utilisés fonctionnent aussi sur le 4000).
Rétina et VLab sont des cartes d'extension pour Bus Zorro II ou III. Deux écrans sont nécessaires : un pour l'affichage vidéo (l'éternel 1084S par exemple) et l'autre pour le contrôle des interfaces informatiques et l'affichage de la carte graphique. La carte Retina permet d'afficher avec une résolution de 1280 x 1024 ; il faut donc prévoir un moniteur la supportant si l'on veut tirer pleinement parti de ce hardware. Un bon SVGA du monde PC ou la série 1942-1960 de Commodore feront l'affaire.

CAMESCOPE

Nous avons choisi de travailler avec le SONY V5000 (une caméra d'épaule) parce que c'est une référence. Il se situe juste à la transition entre les caméscopes grand public et le matériel de tournage professionnel. On peut le trouver d'occasion pour une somme inférieure à 10 000 F, ou l'acquérir neuf sous la référence V6000 (qui possède une incrustation de Time Code VITC en plus).
Le V5000 offre une très bonne ergonomie, aussi bien au niveau du viseur qu'au niveau de l'appui d'épaule (pour ne citer que ces deux exemples), qui sont réglables en position et qui s'adaptent à toutes les morphologies.
Il est équipé d'une prise micro externe, d'entrées et de sorties PAL composite et Y/C, et d'un connecteur Lanc, qui permet l'interfaçage avec certains logiciels comme Video Director.
Il possède également deux ou trois effets digitaux de très bonne qualité, ainsi qu'un correcteur de base de temps (TBC) et une fonction "Audio Dub" qui permet le doublage audio sur la piste PCM. Les indicateurs de niveau audio permettent un réglage des niveaux d'entrée.
Le monitoring audio se fait au choix avec le haut-parleur positionné à coté de l'oreille, ou via la prise casque.
Sa définition horizontale est de 470 lignes. Tous les automatismes sont débrayables, ce qui permet d'approcher un travail pro. Ses capacités en font un outil professionnel utilisé par certains en reportage ou en tournage léger, travail qu'on transfère ensuite sur Beta SP pour le montage et la diffusion.



Le Sony V5000 : moins de 10 000 F en occasion.

La société MacroSystem US commercialise un couple digitaliseur-carte graphique d'un excellent rapport qualité/prix.

VLAB

Le VLab est une carte de digitalisation 24 bits Pal. La digitalisation s'effectue à partir de n'importe quelle source vidéo, en temps réel. Elle possède des filtres de chrominance. La sauvegarde des images se fait en 24 bits, YUV ou tout format Amiga (les nouveaux modes graphiques sont supportés).



L'ensemble des logiciels et matériels utilisés.

VLab supporte ADPro, Image Master et TvPaint, et est compatible avec les cartes Opal Vision, VideoToaster, Retina et Arlequin.
La rapidité de digitalisation dépendra de la taille d'écran sélectionnée, de sa résolution, ainsi que de la vitesse de l'Amiga. Une image digitalisée avec VLab occupe en général plus d'1 Mo d'espace disque. Il faudra par conséquent prévoir un disque dur de grande taille.

RETINA

La Retina est une carte graphique réellement 24 bits qui supporte la plupart des logiciels. Il suffit de brancher n'importe quel écran multisync (de bonne qualité tout de même...) pour transformer l'Amiga en une véritable station de travail. Nous avons connecté un Mag 17" et lancé un logiciel de CAO (Pronet-Proboard) : un réel plaisir.

VIDEO DIRECTOR

Le premier pas vers le montage professionnel. C'est un très bon produit d'un rapport qualité/prix plus qu'intéressant et d'un emploi facile. En effet, le logiciel pilote le lecteur (caméra) et l'enregistreur (magnétoscope). Il génère une "edit list" tout en affichant les étapes du travail, le tout grâce à un écran très convivial.
Deux câbles servant à connecter les deux appareils à l'Amiga sont fournis dans le coffret. Le premier est prévu pour la connection avec les caméscopes équipés de la prise Lanc, l'autre extrémité se raccordant à la prise série de l'Amiga, ce qui permet à l'ordinateur de contrôler le caméscope dans toutes ses fonctions habituelles (lecture, avance, retour, pause, etc..).
Si le caméscope possède un Time Code, Video Director le prendra en compte et autorisera donc un montage beaucoup plus précis. Cette prise peut aussi se connecter sur certains magnétoscopes de salon, qui pourront par conséquent être pilotés comme lecteur (voir commande "Install driver").
Le second câble se connecte sur la prise joystick de l'Amiga. Son autre extrémité, equipée d'un émetteur/récepteur infrarouge, servira de passerelle avec l'enregistreur (pour cela, ouvrir le tiroir "Programmer Joystick" et suivre les indications du programme). En bref, il faudra rentrer les signaux de la télécommande du magnétoscope dans le programme, afin que l'enregistreur puisse être pilotable en mode automatique.

Chose très importante, il est compatible avec les genlocks. Grâce à la fonction "Overlay", il est possible d'insérer des images IFF avec un fond genlocké de façon automatique, et surtout, il mémorise les bandes et les séquences du montage.

GST GOLD PRO YC

Dans l'important catalogue de genlocks que propose SATV, nous avons choisi un milieu de gamme muni d'entrées et sorties YC pour la compatibilité avec la caméra et le magnétoscope.

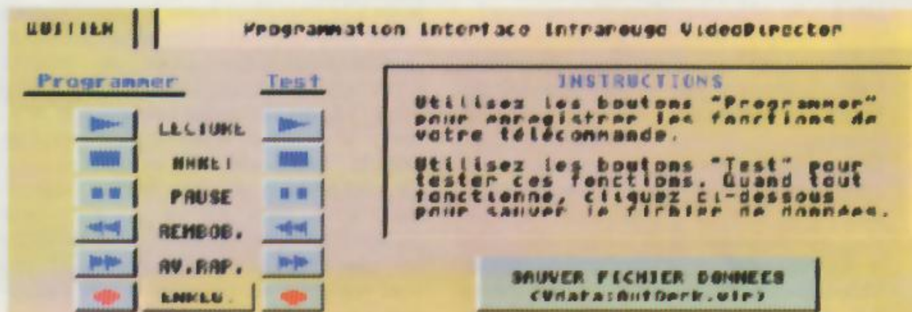
N° 1 TITLER

Logiciel de titrage et d'animation doté d'un générateur de Time Code interne. Nous avons testé ce programme récemment et pour ne pas nous répéter, nous nous permettons de vous renvoyer au numéro de cet été.
Pour optimiser votre travail, pensez à utiliser des cassettes de très bonne qualité en High 8 (Sony E ou mieux) et en SVHS (TDK donne un bon résultat).

LES INSTALLATIONS

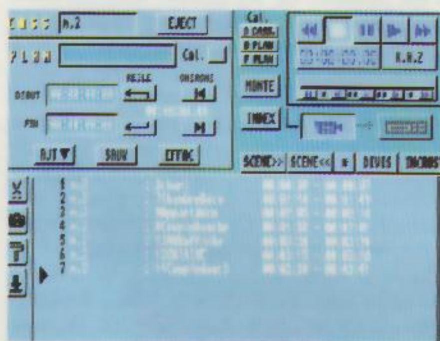
Avec le V5000, nous avons tourné dans des conditions quasiment professionnelles. Nous avons bien sûr débrayé l'autofocus, et avons fait tous les réglages en manuel pour le plaisir : balance des blancs, réglage de la luminosité, contrôle audio... et nous avons même ajouté du commentaire simultanément au tournage grâce au microphone de narration.
La première fois, nous avons choisi un réglage trop bas de la vitesse d'obturation, et comme nous ne filmions pas une nature morte, nos images étaient plutôt fuyantes. Un petit conseil, évitez de surcharger votre film d'effets de Zoom, qui, à force, fatiguent le spectateur.

Procédons par ordre et préparons notre coin de travail, qui devrait être assez spacieux pour faciliter l'accès et le contrôle. Attention ici à bien vérifier la longueur des câbles, pour ne pas se laisser surprendre (comme nous !). En effet, la lon-



Programmation du joystick dans Video Director.

gueur des câbles du Vidéo Director que nous avons eu en prêt, nous a imposé une autre organisation de travail.
Donc, pour plus de commodité, nous avons positionné l'ordinateur et son écran comme unité centrale. A sa gauche, le V5000, et à sa droite, l'ensemble magnétoscope-moniteur vidéo.
Ensuite, hors tension, il faut installer le matériel hardware (ou le faire installer par le revendeur), c'est-à-dire ouvrir le ventre de l'Amiga et positionner les carte VLab et Rétina en suivant les indications de leur manuel respectif. Ces cartes utilisent l'AutoConfig Amiga, et sont donc automatiquement reconnues. Il ne reste plus alors qu'à refermer l'Amiga, connecter les câbles de Video Director et le GST Gold Pro, mettre sous tension, pour enfin installer les programmes, ce qui ne pose aucune difficulté. Par contre, la configuration software de Retina et Vlab est assez délicate (puissance oblige). Dernier effort, procéder à l'enregistrement par Video Director, des références infrarouges de la télécommande du magnétoscope.



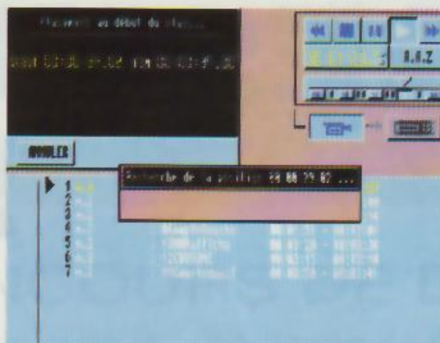
La fenêtre d'édition de Video Director.

AU TRAVAIL !

On prépare d'abord le montage. Dans un premier temps, on prend soin de numéroter ou de nommer les différentes cassettes sources, afin d'éviter de se perdre dans un travail hasardeux et long. Nous éditons nos plans de montage à partir de la ou des cassette(s) source(s).

Nous pouvons donc insérer une SVHS vierge dans l'enregistreur, et la cassette High 8 (le film) dans le lecteur. Nous repérons les plans à éditer, puis les sélectionnons. Il convient ici de veiller à régler l'option "Preroll", qui est par défaut à 2,1 secondes. Le "Preroll" est le temps que met un magnétoscope à se caler à partir de l'ordre reçu. Cette latence varie d'un appareil à l'autre et doit donc être ajustée.

Les plans choisis pourront être regoupés par scènes, nommées de façon à faciliter le travail. Une fois la stratégie de mon-



La fenêtre de montage de Video Director.

tage définie (copie d'un même plan dans différentes scènes, etc.) par rapport aux images filmées, nous sauvons la liste de montage pour pouvoir la retrouver en l'état lors d'une prochaine étape.

Un petit hic peut survenir parfois lors de la recherche de plans arrières. En effet, au lieu d'effectuer un logique retour arrière, le programme fait une recherche accélérée en avant. Le problème se résoud en sélectionnant "Lanc 2" lors de la programmation du départ. De même, la programmation de la télécommande infrarouge est un peu fastidieuse, mais les problèmes de paramètrage de machines se rencontrent aussi sur des appareils valant 100 fois le prix de cet éditeur de montage.

Grâce à la carte VLab, nous avons numérisé en temps réel des images issues de la High 8. Le temps réel est ici très important, puisqu'il permet de capturer les images "au vol", ce qui est indispensable lorsque l'on sait la qualité du mode "Pause" de certains matériels vidéo... A noter que si l'on désire vraiment, pour des raisons diverses, digitaliser en mode "pause", un réducteur de bruit très efficace est disponible au menu.

L'affichage sur la Retina est direct. Nous avons ensuite utilisé le processeur



Une image capturée par la carte VLab, et affichée par la carte Retina.

d'images ADPro, capable de commander directement la VLab et la Retina. On est ici aux commandes d'une véritable station graphique !

Nous pouvons maintenant revenir dans Video Director pour incruster les derniers ouvrages. Il suffit de sélectionner un ordre de montage des plans, grâce aux outils, à gauche de la fenêtre. Attendez, ne lancez pas encore le montage : il reste les titrages que vous mettrez au point avec N°1 Titler.

Notre tâche terminée et approuvée, nous laissons de nouveau la place à Vidéo Director. Grâce à l'option "Genlock", les génériques et images de transition traités via le GST Gold Pro sont incrustés. Nous lançons enfin le montage, et Video Director fera le reste automatiquement sous vos yeux.

EN RESUME...

Video Director nous a très agréablement surpris. Nous pensons qu'il est un outil de prédilection pour celui qui désire débuter dans le montage. La qualité et la facilité d'emploi du couple VLab-Retina est irréprochable. Quant à ADPro, il a pu dans cette configuration exprimer toute sa puissance. ■

Micky Chabane

PRIX DE LA CONFIGURATION DECRITE

Sony V5000 : moins de 10 000 F en occasion.
Magnétoscope RTV Blaupunkt : environ 10 500 F
ADPro : 1 690 F
Retina : 3 990 F
VLab : 3 990 F
Video Director : 1 590 F
N°1 Titler : 690 F
GST Gold Pro YC : 7 600 frs

Merci à CIS de nous avoir prêté Video Director, ainsi qu'à MAD pour avoir mis à notre disposition ADPro, Retina, VLab, N°1 Titler et le GST Gold Pro.

Video Director est francisé et distribué par CIS.
N°1 Titler est francisé et distribué par MAD.
ADPro, Retina, VLab et GST Gold Pro sont disponibles chez tous les bons revendeurs.



RESULTATS SOUN

Vous avez été fort nombreux à participer à ce concours et, le moins que l'on puisse dire, est qu'il a provoqué une vague d'enthousiasme chez tous les fans de Soundtrackers. Non seulement vous nous avez adressé beaucoup de musiques très variées, mais en plus, vous en avez profité pour nous écrire.

Votre courrier a été particulièrement intéressant et nous a permis de mieux vous connaître. Ainsi dans l'ensemble vous êtes pour la plupart assez jeunes (16/25 ans) et le matériel dont vous disposez pour composer est le plus souvent : un Amiga 500 doté d'un Mo, un digitaliseur audio et bien sûr, un Soundtracker.
Vos Soundtrackers sont de tous types, cependant on retrouve fréquemment ProTracker qui semble avoir la préférence de beaucoup d'entre vous. D'autre part, en grande majorité, vous utilisez (ce qui confirme notre précédent sondage) un digitaliseur de sons.

Il nous a été agréable de constater en lisant votre courrier, que vous appréciez notre journal, et que pour la plus grande partie d'entre vous, la plupart des rubriques et informations qui concernent le son et la musique vous satisfont.

Un grand merci donc, pour votre participation ainsi que vos marques de sympathie.

MUSIQUE, MAESTRO

Parlons maintenant musique. Il n'y a pas de doute, le Soundtracker est vraiment fort apprécié des amigaphiles et reste de loin, depuis son apparition sur C64, le programme de MAO le plus utilisé par les musiciens. En fait, ce n'est guère étonnant car la majeure partie des compositions que nous avons reçues sont d'une très grande qualité sonore, alors à quoi bon acheter des programmes dix fois plus coûteux et compliqués ? Même ceux qui ne possèdent pas de digitaliseur arrivent tout de même à créer des sons originaux et "propres", ce qui tend de nouveau à prouver qu'un matériel restreint n'empêche aucunement d'arriver à des résultats tout-à-fait probants.

En résumé, la qualité et la quantité étaient au rendez-vous de ce concours, ce qui a donné à notre collaborateur Philippe de France, beaucoup de travail pour départager les gagnants. Il va d'ailleurs vous l'expliquer lui-même.

CONCOURS

Chers amis lecteurs et musiciens,

Quel réel plaisir de constater l'enthousiasme avec lequel vous avez participé à ce concours. De plus, je tiens particulièrement à remercier tous ceux qui m'ont adressé leurs marques de sympathie, encore merci.
Pour vous donner une idée du nombre de morceaux que j'ai reçu, sachez qu'il ne m'a pas été possible de les stocker tous sur mon disque dur de 52Mo : pas assez de place !
Face à une telle quantité de modules, il m'a fallu être très organisé et méticuleux. Afin que la part inévitable de subjectivité qui intervient dans tout jugement soit vraiment réduite au minimum, j'ai du procéder avec rigueur. Il était indispensable que j'élabore une méthode stricte de notation avec des critères bien précis. Ce sont l'originalité, la construction, l'orchestration, la richesse thématique, la richesse harmonique, la richesse rythmique et la richesse des timbres. Chaque critère étant noté sur 20, la note finale était obtenue en divisant la somme des notes de chaque critère par 7.
Pour ceux qui se demanderaient à quoi correspond le critère de jugement "construction", c'est tout simplement la manière dont le morceau a été organisé. La composition d'un morceau implique toujours une structure ou un plan, comme en architecture, avec par exemple exposé du thème A, exposé du thème B, variations sur le thème B, reprise du thème A et Coda. Tous les morceaux doivent avoir un schéma de construction, au risque de tomber dans l'anarchie, c'est-à-dire une absence totale de forme. Quant à l'orchestration, elle concerne la répartition des différents timbres utilisés au cours du morceau.

Avec une telle méthode, tous les candidats étaient à égalité quel que soit leur matériel, car même une très bonne note sur la qualité des timbres ne pouvait rattraper un morceau mal ficelé et banal. Je tenais à préciser ce point étant donné que beaucoup d'entre vous m'ont fait part de leur inquiétude à ce sujet.

En outre, la durée d'un morceau n'a strictement rien à voir avec sa qualité. Ainsi, certains d'entre vous m'ont envoyé des compo-

DU CONCOURS
DTRACKER

sitions fort longues et... ennuyeuses ! Plus un morceau est long, et plus il doit être riche et varié (thèmes, harmonies, rythmes, timbres, nuances etc...). Bref, la longueur d'une oeuvre est presque toujours proportionnelle à sa complexité de construction, comparez le plan d'un manoir avec celui d'une cathédrale, ou si vous préférez, celui d'une chanson avec celui d'une symphonie et vous en serez convaincus.

En ce qui concerne les timbres, bravo ! Près de 60% de vos compositions ont une grande variété et qualité sonore. Vous êtes d'ailleurs nombreux à échanger entre vous des sons que vous créez vous-mêmes. Aussi ai-je tenu compte de l'originalité de vos timbres en vous départageant. En revanche, le manque de richesse thématique et harmonique de vos morceaux est, pour au moins 70% d'entre vous, ce qui a le plus souvent diminué la note finale. Il faut dire aussi que la création d'une belle mélodie, bien soutenue par des accords recherchés et variés, est certainement ce qu'il y a de plus difficile en composition musicale. C'est une question d'inspiration et de technique. Il est certain que ceux qui ont gagné, étaient les meilleurs dans ces domaines et les moins influencés par les modes actuelles.

A PROPOS DES INFLUENCES ET DES MODES

Il faut dire, à votre décharge, que l'influence des médias qui propagent les musiques à la mode (au sens péjoratif) est très nette. Ce phénomène est normal, surtout chez les jeunes compositeurs, car ils ont moins de maturité musicale et sont moins capables de faire la "part des choses" ou, si vous préférez, de juger avec recul de la réelle qualité d'une composition.

Il faut donc de l'expérience, par conséquent du temps, avant de se "dégager" des influences et de trouver son propre style. Cependant, chacun ayant inévitablement ses préférences, et c'est heureux, je n'ai noté évidemment vos morceaux qu'en fonction des critères purement techniques précédemment indiqués. Que ce soit bien clair.

QUELQUES CONSEILS...

Même après des études approfondies (piano, harmonie, contrepoint, composition, acoustique) et presque trente quatre années de pratique musicale, j'estime encore connaître peu de choses de cet immense univers qu'est la Musique. Néanmoins, je pense être en mesure de vous donner quelques conseils précieux à mes yeux...

Soyez le plus authentique possible, et surtout travaillez et retravaillez la technique (qui va de pair avec la théorie). En dernier lieu : écoutez des musiques de tous styles. Voilà, dites "Amen", j'en ai terminé avec mes conseils de prof casse-pieds.

PIRACY IS THEFT !

En discutant avec le gagnant du concours, j'ai appris qu'il était plusieurs fois arrivé que certains de ses modules soient "pompés" sans vergogne par certains démomakers peu scrupuleux.

Ne vous avisez pas d'accaparer les compositions citées dans ce concours, ni aucune autre, d'ailleurs. Elles représentent des dizaines d'heures de travail hardu. Se les approprier ainsi, souvent sans même mentionner le nom de leur auteur, n'est rien d'autre que du vol pur et simple !

Si vraiment l'un ou plusieurs de ces modules devaient vraiment vous intéresser, téléphonez à la revue (aux heures de la permanence téléphonique, chaque mercredi après-midi). Nous vous mettrons en contact avec leur auteur

LE PREMIER

Mes félicitations donc à Cyril Jégot (21 ans) qui arrive avec "Jazzing Trip" en tête de ce concours avec la bagatelle de 17,43 de moyenne ! Comme son nom l'indique, il s'agit d'un morceau de Jazz. Techniquement, après l'exposition d'un thème syncopé et solidement construit, celui-ci est développé en de riches variations ponctuées de chorus d'instruments différents. Mais avant tout, ce morceau est remarquablement composé et orchestré, et ça swingue !
Bref, excellent. J'ajouterai une précision importante : beaucoup d'entre vous craignaient que le gagnant ne soit forcément un candidat disposant d'un matériel coûteux, voire professionnel. Or, il n'en est rien : le matériel utilisé par Cyril est loin d'être sophistiqué. Je l'ai maintes fois écrit dans ma rubrique "Amigamme", c'est toujours la qualité de l'écriture musicale qui prime sur tout le reste.

LES DIX SUIVANTS

Quant aux dix suivants, ils n'ont nullement à rougir de leurs oeuvres, comme le prouve la moyenne de leurs notes.

* "Morbidomus" de Christian Morel : 17,29. Une nuit de Sabbat avec des effets sonores d'un grand réalisme sur des rythmes bien sûr endiablés. Impressionnant et lugubre à souhait...

* "Green-Sound Machine" de Nicolas Erdrich : 17,00. Richesse rythmique et beaucoup d'originalité. De même que chez Christian Morel, la qualité des timbres est excellente.

* "Jungle Walk" de Thomas Sauzedde : 16,86. Atmosphère particulièrement réussie, très bons bruitages et humour. Une véritable petite promenade exotique agrémentée de chants d'oiseaux.

* "Marina" de Florence Morel : 16,71. Florence est la seule des deux filles ayant participé à être classée. Romantique, lyrique et d'une grande pureté mélodique... Après un prélude rythmé et angoissant, un thème évoque un monde aquatique et mystérieux. Tu n'es vraiment pas loin de ton frère Christian!

* "Close to the edge" de Philippe Verière : 16,43. Mélodies nostalgiques, sur des harmonies recherchées, suivies ensuite de longues variations évoquant une forêt peuplée de loups... L'ensemble est cohérent et très bien réalisé.

* "C'est l'heure" de Jean-Charles Moréno : 16,14. Thème drôle et plein d'entrain, les voix sont particulièrement bien travaillées (chant et contrechant). Le tout baigne dans la bonne humeur.

* "Eirelav number 2" de Stéphane Lobbedey : 16,00. Un beau thème, bien développé, avec de riches variations. Que demander de plus?

* "Grind" de Jean-Philippe Deslances : 15,86. Très original, les sonorités sont particulièrement recherchées. "Grind" signifie "grincement" en anglais, et ce morceau fait effectivement penser à un monde hostile et mécanisé.

* "Apocalypse" de David Mariette : 15,57. Bien que le nom de ce morceau ne soit que peu original, la musique en revanche est réussie, avec des timbres et des rythmes soignés.

* "Dance-Music" de Jean-Jacques Ramahef : 15,43. Ambiance dense et rythmes obstinés envoûtants en un long crescendo. Le tempo cependant est incontestablement trop lent !

Vous pouvez constater, d'après les notes finales, que ce concours s'est joué dans un mouchoir de poche, et que la qualité était vraiment au rendez-vous et ce, de tous les coins de France, jusqu'en Belgique.

Dans votre courrier, vous m'avez posé de nombreuses questions, veuillez m'excuser, je n'y répondrai qu'ultérieurement, pour l'instant j'ai besoin de vacances !

Longue vie aux Soundtrackers, and... one more time, please !

Philippe de France

BOUGES... BOUGES... BOUGES DE LÀ...

AMIGA REVUE ÇA DÉMÉNAGE !

À partir du 1er septembre notre nouvelle adresse : 13, rue Sainte Cécile 75009 Paris

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

IMPRIMANTES

CANON BJ 10EX	1800 F
HP DESKJET 510	**3000 F**
HP DESKJET 500 C	4000 F
HP LASERJET 4	5000 F

BLIZZARD A1200

4 Mo 32 bits ext. à 8
emplacement co-pro.
horloge
2300 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 325, 1Mo	3990 F
COMBO 333 (MMU), 4Mo	6490 F
COMBO 340, 4Mo	6490 F
COMBO 350, 4Mo	8190 F
PROMO: avec kit 4Mo	+ 1800 F
option DISQUE 120Mo	+2800 F
option DISQUE 170Mo	+3200 F

autres références nous consulter

MODEM / FAX / MINITEL

externe V21, V22bis, V23, V42
logiciel minitel en français
1990 F

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80Mo, 1Mo	4690 F
A 530 turbo,120Mo, 1Mo	5190 F
PROMO: équipée 4Mo	+ 1600 F

DISQUES A 2000

GVP 80Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+ NC**

MEMOIRES 600/1200

2Mo A600/1200	1000 F
4Mo A600/1200	1500 F
BLIZZARD 4Mo	**2300 F**
option 68882 à 33Mhz	+990 F
option 68882 à 50Mhz	+1490 F

DISQUES A 500

GVP 40Mo	2390 F
GVP 80Mo	2790 F
GVP 120Mo	3290 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+ NC**

DISQUES 600/1200

40Mo	1300 F
80Mo	2000 F
120Mo	2700 F
200Mo	N.C.

nos disques sont livrés avec disquettes d'installation, notice en français et vis.

GRAPHISME

promo:DP IV AGA	**800 F**
TRUE PAINT	950 F
VOLUMM 4D Jr	450 F
REAL 3D CLASSIC	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
IMAGINE 3	**N.C**
ART DEPARTMENT PRO 2.3	1690 F
PRO-Control	590 F

ECRANS

1085 S	1450 F
1084 S	2400 F
écran Commodore1942	**3400 F**

DISQUES SCSI SEULS

120Mo.......1990 F: 210Mo.......2990 F
340 Mo ..... 4990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40a	2300 F
GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	3900 F
VideoMaster (pal/YC pro)	**7900 F**
CP 10 (codeur)	1600 F
MT PRO+ (multitranscodeur)	4500 F

Carte SCSI2 Z3 Fastlane

jusqu'à 10Mo/s 3990 F

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	590 F
PROMO:SCALA MULTIMEDIA	**3250 F**
BROADCAST TITLER SHR	1950 F
BT II Fontpack 1	950 F
BT II FontPack 2	950 F

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A 1230 turbo,68030/40Mhz,0Mo	2990 F
A 1230 turbo,68030/40Mhz,1Mo	3990 F
A 1230 turbo,4Mo,copro 68882	5190 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz,4Mo	5600 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz,8Mo	7000 F
MBX 1230XA ,68030/50Mhz,4Mo +68882 à 50Mhz	7200 F

DIGITALISEURS

VIDI - 12	**1290 F**
DCTV sauf A4000	2590 F
DCTV pour tout Amiga	2890 F
VLab (temps réel)sur port //	3490 F
VLab (temps réel,YC) interne	3990 F

SCANNER A MAIN

64 niveaux de gris
1290 F

CARTES GRAPHIQUES

RETINA 24 BITS 2Mo	3990 F
RETINA 24 BITS 4Mo	4790 F
OPALVISION 24 BITS livrée avec IMAGINE 2.0	**6400 F**
GVP VISION 24	12900 F

AMIGA 600/1200

A 600	1500 F
A 600/80Mo	3500 F
A1200/40Mo	3800 F
A 1200/80Mo	4500 F
A 1200/120Mo	5200 F
PROMO: avec kit 2Mo	+900 F

OKTAGON carte SCSI2 pour A4000/2000 livrée avec Gigamem ext. à 8Mo
1290 F

P.A.O

PAGESETTER 3	**690 F**
PROFESSIONAL PAGE 3.1 VF	890 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	1490 F
PROFESSIONAL PAGE 4.0	1490 F

Remises Spéciales ce mois sur les Scanners et Digitaliseurs *

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4	690 F
Pro-Control	590 F
CAN DO (Fr)	**950 F**
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	**340 F**
MAC 2 DOS	690 F
AMOS (Fr)	460 F
AMOS Pro	800 F
logiciel EMULATEUR MINITEL	**390 F**
Emulateur + cable	**490 F**
ART DEPARTMENT PRO 2.3	1690 F
DEVPAC	800 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Vista Makepath	390 F
Vista Terraform	390 F
QUATERBACK	490 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dév. 3.0	**150 F**

FUN COLOR

afficher en 256/16 M. de couleurs sur votre Amiga.
LE module externe pour augmenter le nombre de couleurs.
890 F

AMIGA 1200

disque 80 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6600 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
EXCELLENCE 3.0	590 F
FINAL COPY II (Fr)	**990 F**
SoftFaces 1/2/3/4	490 F
SoftClips 1/2/3/4	490 F
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1190 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000	800 F
lecteur interne HD A4000	990 F
transfo. A500/600/1200	500 F
2 Mo pour HCD de GVP	N C
ext.512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
ADAPTATEUR DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

DCTV, VISION 24, VIDI-12 VLAB, RETINA, MIGRAPH en démonstration sur rendez-vous

COMPATIBILITE PC

AT ONCE Plus 286/16	1700 F
CARTE AT 286 GVP	**690 F**

SCANNER A4 EPSON
16 millions de couleurs
9500 F

ONDULEUR 400VA

la protection absolue
2000 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS.

VIDI-12

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Des séquences entières noir et blanc saisies en temps réel. Compatible AGA.
1290 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	1500 F
BARS & PIPES PRO 2.0	N.C. F
carte SUNRIZE AD 1012	4600 F
DIGITAL SOUND STUDIO	**590 F**
DSS +	**990 F**
INTERFACE MIDI + cables	390 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

REPRISE jusqu'au 30/10/93
de votre scanner noir & blanc
pour l'achat d'un MIGRAPH
600 F

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

NOM/PRENOM..

ADRESSE..

VILLE..............................CP..................Tel..................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel
(envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
09/93R	port	
*hors promotion	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

LES COMPILS D'AMIGA REVUE

**Indispensable a tous les utilisateurs d'Amiga classé par thème :
Image 3D, Image 2D, Bureautique Vidéo et Musique.
Les compilations d'Amiga Revue regroupent toutes les rubriques :
Dossier, Exercice pratique, Test, présentation de logiciel etc.
du N° 1 au N° 40 d'Amiga Revue.
Présentées en reliure spirale, les reproductions sont classées par rubriques :
les logiciels, les articles de fonds, les exercices pratiques etc.
Un index clair vous permet de retrouver immédiatement
le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.**

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D

Images : Amiga/VGA la synthèse AR 21
De la 3D aux stations graphiques AR 10
Par ici la sortie AR 30
Arexx sur image AR 32
La synthèse AR 33
Le poids des Mo, le choc des photons AR 31
Un prête pour un rendu : introduction AR 33
jusqu'a...
Un prête pour un rendu : chapitre fin AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION

Tirez la chasse AR 31
Amiga 2000 : l'odysse de l'espace AR 32
Garçon ! AR 33
Le grand bleu AR 34
Tournez manège AR 35
La petite reine AR 36
La montre aux trousse AR 37
Le grand large AR 38
Le faucheur de marguerites AR 39
Ma cabane au canada AR 40

LES LOGICIELS 3D

3ème dimension sur Amiga AR 11
Sculpt Animate 3D AR 05
Sculpt Animate 4D AR 11
Brush 4D AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien AR 32
Niouzes 3D AR 32
Visite en avant première AR 28
DKB Trace : la perle du dompub AR 30
Les mondes virtuels de Vista AR 28
Videoscape 2.0 AR 07
CAO 3D AR 02
Design 3D AR 10
Modeler 3D AR 13
Volumm 4D AR 25
3D Professional AR 27
3D Professional 2.0 AR 33
Real 3D AR 33
3D Tools : Prise, main AR 34
3D Construction AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION

Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 AR 32
jusqu'a...
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5 AR 38
N'oublier pas Animation Station AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D

Deluxe paint II AR 01
Deluxe paint : le must AR 03
Deluxe paint III AR 12
Deluxe paint IV AR 38
Deluxe paint IV : la couleur. AR 39
Photon paint AR 04
Digipaint AR 06
Digipaint 3 AR 15
Photon paint 2.0 AR 15
Spectracolor Ham-e AR 40

L'ANIMATION 2D

Deluxe vidéo AR 01
Deluxe vidéo III AR 21
The director AR 07
Amiganime AR 07
Animagic AR 14
Elan performer 2.0 AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES

Imaglink AR 22
Mixator AR 24
Adpro AR 36
Digi-view 4.0 AR 23
Vidi amiga AR 24
La numérisation AR 40
Ham-e AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D

Devoirs de rentrée AR 26
Créer notre logo AR 31
Waouh ! la pin-up AR 38
C'est la fête ! AR 39
De la 3D en 2D AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS

Aegis draw 2000 AR 09
Professional Draw AR 12
Ultradesign AR 30
Designworks AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE

La pao en couleur AR 05
La mise en page AR 27
Realisation d'une page AR 28
Tableauter avec propage AR 29
La quadrichromie AR 30
Les sorties postscript AR 31

MAXIPLAN

Le tableur qui execel AR 22
Le calcul d'un emprunt AR 31
Mis en graph AR 33
La base de donnees N°1 AR 33
La base de donnees N°2 AR 34
Les macros au menu AR 35
Programmer les macros AR 36

LA TYPOGRAPHIE

La typographie de A à Z N°1 AR 27
La typographie de A à Z N°2 AR 28
La typographie de A à Z N°3 AR 29

SUPERBASE

Superbase professional AR 05
Superbase pro III AR 13
Les supe-bases de donnees AR 36
Superbase sur disque dur AR 37
Superbase suite et fin AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER

Pagestream V 1.5 AR 12
PPM : Demo minute AR 30
PPM : Creez notre logo AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison AR 38

BUDGET

Personnal finance manager AR 31
Homanager AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES

Prowrite AR 03
Wordperfect AR 04
Excellence AR 10
Kingwords 2.0 AR 14
Wordworth AR 36
Pagesetter II AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO

Imagination AR 02
Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes AR 08
Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur AR 39
Un amiga et un Magétoscope Est-ce
Suffisant pour cartooner ? AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO

Vidéo généric master AR 12
Vidéo et débats AR 16
L'incrustation AR 19
Table de Montage vidéopilot V3i AR 19
Ca acrtoon : le montage AR 30
Time code et infrarouge AR 31
Ca cartoon : That's old folks AR 31
Vidéo master : le maitre ? AR 32
Scala, il est terrible ! AR 37
Le ta ndem infernal AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE

Son amiga : le big bang AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel AR 08
Sound FX V 1.3 :
L'art et la manière AR 09
Aegis audiomaster AR 10
Le soundtracker 2.4 AR 23
Musique : le sampling AR 33
Home sweet home AR 35
Bars and pipes AR 36
L'éducation musicale AR 36
Les démon de midi AR 36
Le son c'est bon AR 37
La musique en herbe AR 39
La même longueur d'onde AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Et midi transport AR 26
Pro 24 sur amiga AR 27
Sound tracker AR 31
Music-master AR 32
Le maitre de musique AR 37
Protracker 1.1 B AR 38
Les éditeurs de sons AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Les composeurs musicaux AR 02
Tirbo drummer AR 02
Musiquons sans remords AR 12
Studio 24 AR 13
Real time sound processor AR 17
Musique, musique ! AR 22
Perfect sound 3.0 AR 25
Master tracks pro

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X......Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de .... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger



INFO-GRAPHIEZ MOI !

Nous avons vu le mois dernier la perspective sous DPaint, et vous devez maintenant savoir comment déplacer une brosse sur les axes X, Y et Z. Nous allons maintenant continuer à analyser les diverses applications qu'offre cette fonction, ainsi que son usage pour l'animation.

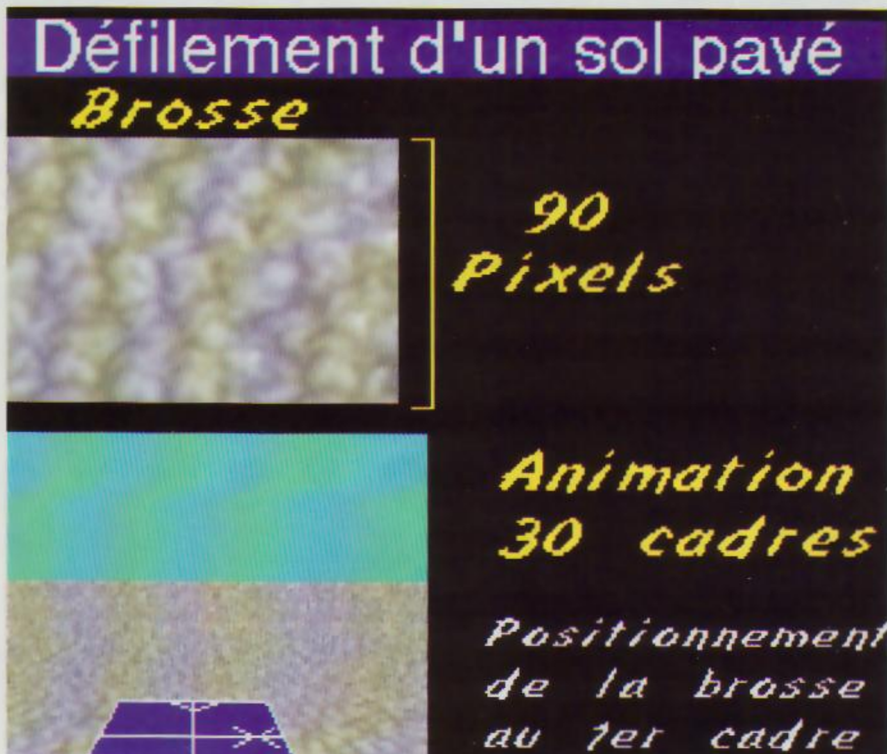


Figure 1

Nous avons vu depuis quelques numéros comment élaborer un dessin grâce à la perspective, et comment l'animer : rappelez-vous de l'exemple du papillon et du sol qui défile. A propos, pour ce dernier, n'oubliez pas que si vous ne possédez pas assez de mémoire, vous devrez vous restreindre à une brosse plutôt simple, ne contenant pas ou peu de gradations.

PREMIER EXEMPLE

Si nous voulons réaliser un défilement d'un sol pavé comme celui de la figure 1, il nous faut définir une brosse dont la hauteur soit un multiple du nombre de cadres. Pour un défilement simultané suivant l'axe X, la longueur de la brosse devra elle aussi être un multiple du nombre de cadres. Dans ce qui suit, nous avons choisi de faire défiler le sol suivant l'axe Z :

1) Sélectionnez 30 cadres.
2) Créez une brosse dont la hauteur est de 90 pixels (pour vous aider, cochez l'option "Coords" dans le menu "Prefs").
3) Appelez la perspective (touche "Enter" du pavé numérique) et le requester de grille, afin d'adapter cette dernière à la taille de la brosse (voir article précédent).
4) Saisissez la brosse par son bord inférieur (Alt X). Positionnez-la en bas et au milieu de l'écran, et faites-lui subir une rotation de -80° sur l'axe des X (par exemple).
5) Appelez le requester de déplacement, puis indiquez -80 dans l'axe des Z. Cliquez sur "Remplir" et DPaint remplira automatiquement tout les cadres.

Pour les curieux, l'animation de ce sol pavé fait 797 kilo-octets. Hé oui, c'est plutôt lourd, mais il faut savoir que plus il y a de changements d'une page à l'autre, plus l'animation est gourmande en mémoire, et plus le rafraîchissement de l'écran est lent. Chacun d'entre vous

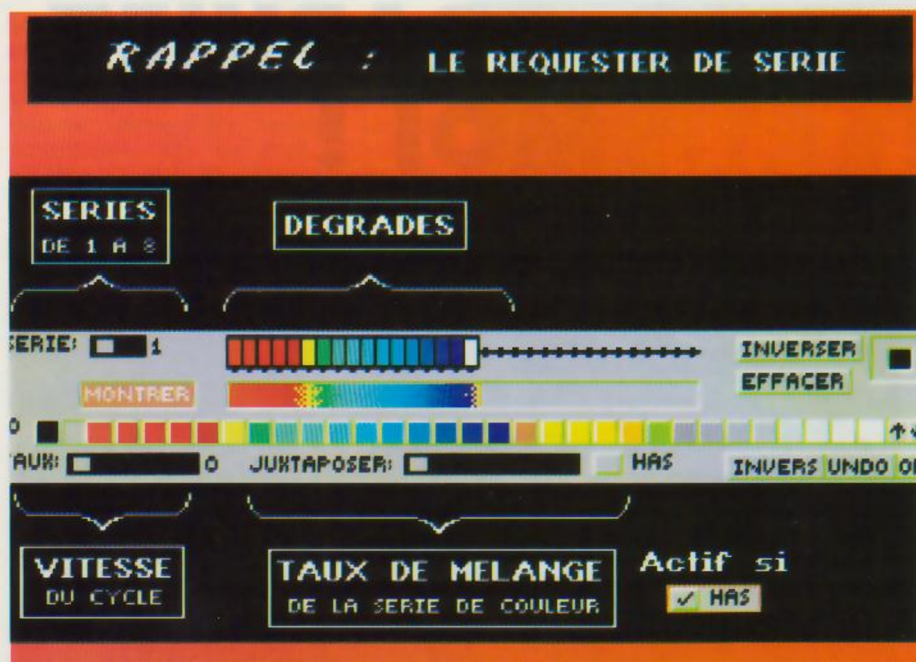


Figure 2

devra donc faire en sorte de créer des brosses adaptées à sa configuration.

SECOND EXEMPLE

Vous vous rappelez sûrement du film Tron, réalisé par Steven Lisberger et produit par Walt Disney. Nous allons nous essayer à reproduire des sols aussi psychédéliques, et pour cela, nous allons créer des cycles de couleur.

Je vous conseille, si vous le pouvez, de choisir les formats d'écran 640 x 512 en 16 couleurs ou 320 x 512 en 32 couleurs, les résultats seront nettement meilleurs (mais là aussi, attention à votre mémoire).

Il faut commencer par définir plusieurs cycles de couleurs, en faisant appel au requester de série (cf. figure 2 et Amiga Revue N°52).

1) Définissez 3 cycles (cf. figure 3) et donnez une valeur quelconque au taux de chaque cycle.
2) Dessinez le dallage, comme sur la figure 4. Pour visualiser le cycle, cochez l'option "Cycle multi" du menu "Prefs" et actionnez la touche "Tab". Utilisez cette même touche une seconde fois pour le désactiver.
3) Créez l'animation en procédant de la même manière que dans l'exemple 1.
4) Jouez maintenant l'animation en appuyant sur les touche "4" et "Tab". L'animation fait 574 Kilo-octets.

Remarque : si vous voulez un défilement plus rapide, recommencez l'animation, mais cette fois-ci, dans le requester de grille, donnez une valeur de -180 à Z. Si vous désirez un accéléré, donnez une valeur de 20 à l'option "Enrouler".

Amis vidéastes, si vous désirez amener des titrages au dessus de ce sol en mouvement, je vous conseille, si vous avez un genlock, d'enregistrer cette animation en boucle pendant quelques secondes, et de la re-genlocker. Celle-ci apparaîtra en fond, et bien que vous perdiez une génération d'image, vous y gagnerez en vitesse, et surtout en mémoire.

Vous vous souvenez sûrement de l'effet de vagues obtenu grâce au cycle de couleurs... Vous pouvez vous essayer à cet exercice avec la perspective, c'est du plus bel effet.

TROISIEME EXEMPLE

Maintenant, si vous voulez bouger ce sol avec un balancement, voici la marche à suivre, mais attention : ce style d'animation est également très lourd pour votre petite RAM. Alors si vous êtes restreint par la mémoire, soit vous créez une brosse moins détaillée (sans gradations), soit vous créez moins de cadres.

1) Définissez 60 cadres et reprenez votre brosse.
2) Appelez la perspective et ajustez la grille à la taille de la brosse.
3) Faites-lui subir une rotation de -90° sur X, puis positionnez-la en bas et au milieu de l'écran et montez d'un cran de grille.
4) Nous allons réaliser cette animation en 4 étapes successives.
4.1) Allez au 1er cadre, appelez le requester de déplacement et indiquez les valeurs suivantes : X : -200, Angle Y : 30, Z : -90, Dérouler : 10, et Cadres : 15. Cliquez sur "Remplir".
4.2) Allez au 16ème cadre, appelez le requester puis indiquez les valeurs X : 200, Angle Y : -30, Z : -90, Enrouler : 10 et Cadres : 15, puis cliquez sur "Remplir".
4.3) Cadre 31, appelez le requester et indiquez X : 200, Angle Y : -30, Z : -90, Dérouler : 10, et Cadres : 15, puis "Remplir".
4.4) Cadre 46, appelez le requester puis

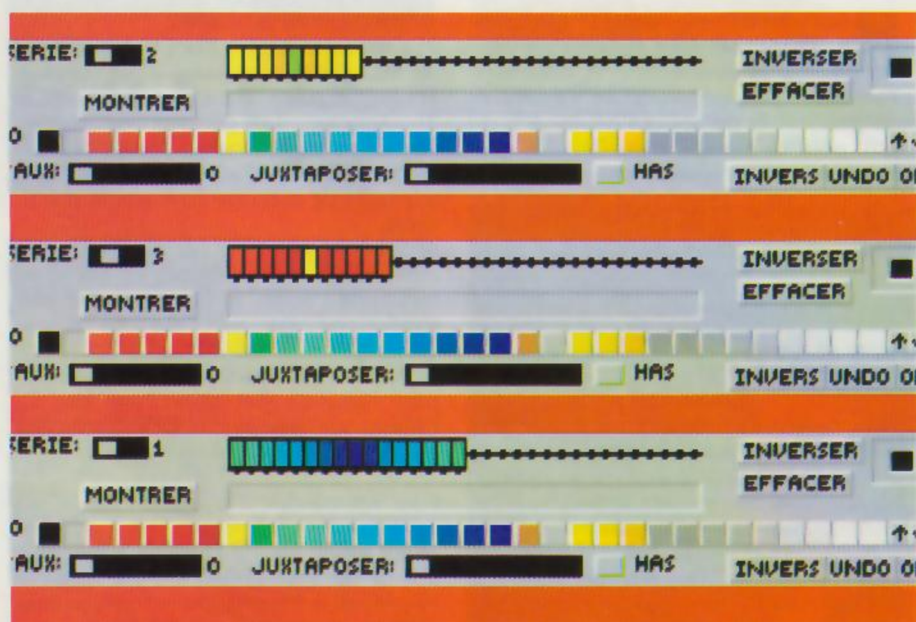


Figure 3

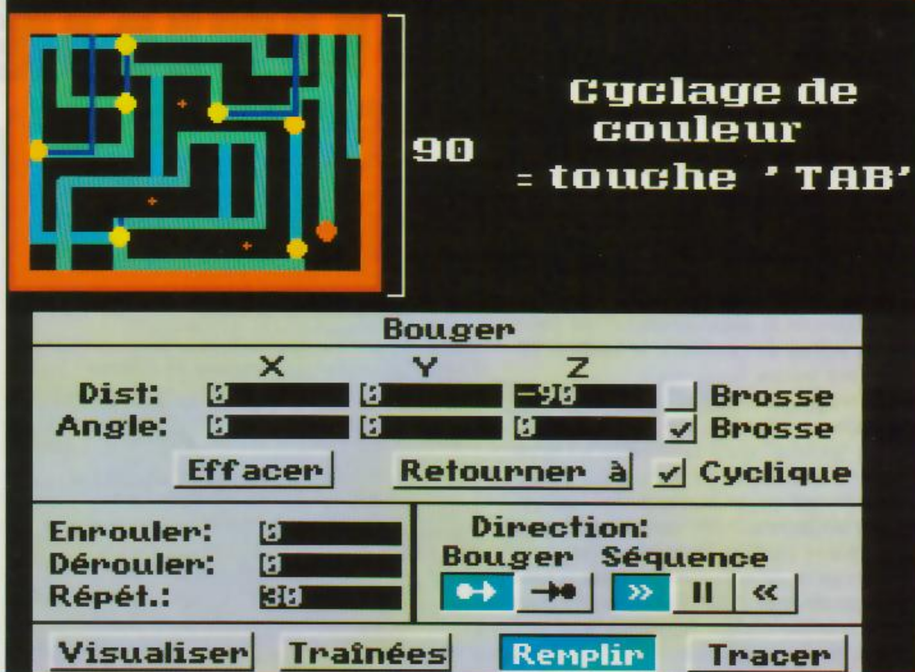


Figure 4

indiquez X : -200, Angle Y : 30, Z : -90, Enrouler : 10, et Cadres : 15, puis "Remplir".
On obtient alors une animation du plus bel effet, mais sa taille est quand même de 1.347 Méga-octets. Hou, la, la !
Voila, les "scrollings" de sols ne devraient maintenant plus avoir aucun secret pour vous. Vous voyez qu'il n'est pas trop difficile de simuler de la 3D en 2D... ■

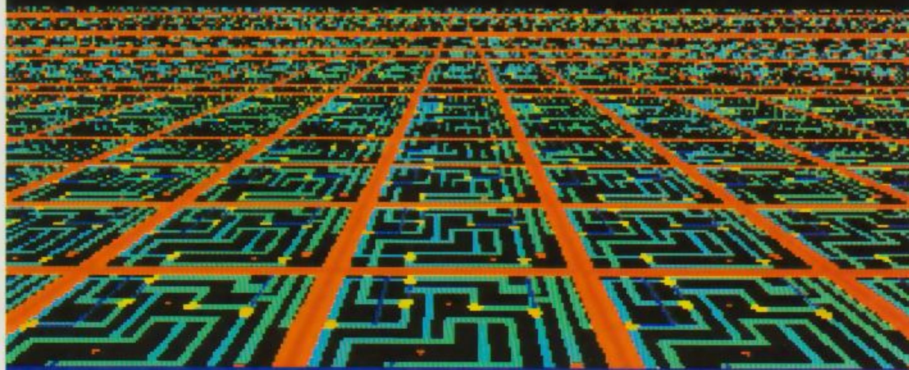


Figure 5

PETIT JEU GRATUIT

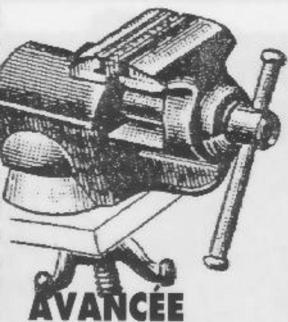
La rubrique "Infographiez-moi !" a débuté en décembre, et j'espère que vous êtes satisfaits de son contenu. Je lance donc un appel à vous, "DPainteurs" en herbe ou confirmés, et vous donne la possibilité de faire connaître vos oeuvres au sein de cette rubrique.

En effet, nous publierons dorénavant "Le Dessin du Mois", qui sera choisi selon plusieurs critères : uniquement de la 2D, en rapport avec le sujet proposé et bien sûr, l'originalité. Nous devrons malheureusement pour l'instant nous limiter à 16 couleurs, en basse ou haute résolution. Vous devrez utiliser des trames pour en simuler un nombre de couleurs plus important. Envoyez-nous vos oeuvres avant le premier octobre 93, sur le thème : un dessin 2D en perspective.

D'autre part, n'oubliez pas que si vous avez découvert une astuce qui peut nous simplifier la vie, nous nous ferons également un plaisir de la publier.

Allez, planchez bien, et rendez-vous au prochain numéro d'Amiga Revue.

Olivier Duval



AMOS
LES ROUTINET

Alors là, chapeau ! Suite à notre annonce voici quelques mois, nous avons reçu plusieurs routinettes de quelques lecteurs... Mais alors, quelles routinettes ! Rappelons le principe de ce "concours" parfaitement gratuit : il s'agit de faire le maximum de choses en un minimum de lignes, 25 au plus.

Franchement, plusieurs d'entres vous nous ont vraiment étonné par leurs talents. Certains peuvent même faire la nique à des programmes en pur assembleur !
Je pense en particulier à Bertrand Planos, alias Néologic, pour sa superbe routine de "Dots" qui simule le mouvement d'un tissu grâce à un cycling de couleurs, le tout en 17 lignes (qui fera mieux ?).
Il faut également applaudir le superbe travail de Thomas Mangin de Brain Wave, même s'il a "oublié" qu'il fallait des sources de 25 lignes maximum (je sais, c'est juste, mais c'est comme ça) et non pas des listings de 80 ou 150 lignes... Ah oui, tiens (vous permettez que je parle à Thomas en particulier ?), merci pour la super routine de scrolling de texte de ton pote Salim, ainsi que pour ta routine de fausses fenêtres Workbench, qui est géniale ! Et à propos des optimisations, te bile pas, nous en parlerons, promis...
Il ne faut pas que j'oublie Marc le Douarain qui à gagné notre coeur avec une routine sympathique de cyclage de couleurs.

Ce mois-ci, pour le lancement des "Routinettes Amos", nous publions trois programmes créés par nos lecteurs. Nous

listing 1

```
'
*******************************************
*' * Nom du source : Dots   *
' * Sous-titre : Routines de Dots    *
' * Par Bertrand Planos (Néologic)   *
'
*******************************************
*'
Degree : Hide
Screen Open 0,320,128,16,Lowres : Curs
Off : Flash Off
Palette
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,$222,$444,$888,$F
FF : Ink 0 : Paint 0,0
'
RX=8 : RY=8 : SX=8 : SY=8 : HEIGHT=128 :
WIDTH=100
'
For YM=RY To HEIGHT-RY Step SY
        For XM=RX To WIDTH-RX Step SX
        For T#=0 To 359 Step 360/15
        X=Cos(T#)*RX+XM
        Y=Sin(T#)*RY+YM
        Inc I : If I=16 Then I=1
        Ink I : Plot X,Y
        Next
        Dec I
        Next
        Inc I2 : I=I2
Next
'
Shift Up 2,1,15,1 : Wait key : Edit
```

listing 2

```
' *********************************************
' * Nom du source : 3D Cube    *
' * Sous-titre : Routines de 3D         *
' * Par Thomas Mangin (Slan de Brain Wave)
*
' *********************************************'
'*** Definition des valeurs ***
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Degree
LE=320.0   : Rem     Longueur de l'écran
LE2=LE/2
HE=256.0   : Rem     Hauteur de l'écran
HE2=HE/2
ZM=50.0    : Rem     Zoom de l'object

RP=2.0     : Rem     Rapport de projection
ALPHA1=0.0 : Rem     Angles de projection
ALPHA2=0.0
ALPHA3=0.0

'*** table des sinus ***
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Dim S(359),C(359)

For I=0 To 359
        C(I)=Cos(I)*128
        S(I)=Sin(I)*128
Next I

'*** place les points ***
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Read NP
Read NL
Read NF

Dim PTS(NP,3)

For I=1 To NP
        Read X : PTS(I,1)=X*ZM
        Read Y : PTS(I,2)=Y*ZM
        Read Z : PTS(I,3)=Z*ZM
Next I

Dim LG(NL,2)

For I=1 To NL
        Read LG(I,1)
        Read LG(I,2)
Next I

'*** Ouvre l'ecran ***
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,LE,HE,8,Lowres
Flash Off
Curs Off
Cls 0
Double Buffer
Autoback 0
Bob Update Off

'*** Trace le Cube ***
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Repeat
        S1=S(ALPHA1 mod 360)
        C1=C(ALPHA1 mod 360)
        S2=S(ALPHA2 mod 360)
        C2=C(ALPHA2 mod 360)
        S3=S(ALPHA3 mod 360)
        C3=C(ALPHA3 mod 360)
        A=C3*C1*128-S3*S1*C2
        B=C3*S1*128+S3*C1*C2
        C=S3*S2*128
        D=-S3*C1*128-C3*S1*C2
        E=-S3*S1*128+C3*C1*C2
        F=C3*S2*128
        G=S1*S2
        H=-C1*S2
        I=128*C2
        '
        For I=1 To NL
```

S PRATIQUE
TTES DEBARQUENT !

```
        Inc CP
        '
        PT1=LG(CP,1)
        X1=PTS(PT1,1)
        Y1=PTS(PT1,2)
        Z1=PTS(PT1,3)
        '
        Gosub NEW_POS
        XP1=X
        YP1=Y
        '
        PT2=LG(CP,2)
        X1=PTS(PT2,1)
        Y1=PTS(PT2,2)
        Z1=PTS(PT2,3)
        '
        Gosub NEW_POS
        XP2=X
        YP2=Y
        '
        'XP1=(X1+Z1*Cos(AG)/RP)+LE2
        'YP2=(X2+Z2*Cos(AG)/RP)+LE2
        'YP1=(Y1+Z1*Sin(AG)/RP)+HE2
        'YP2=(Y2+Z2*Sin(AG)/RP)+HE2
        '
        Draw XP1,YP1 To XP2,YP2
        Next I
        '
        CP=0.0
        Add ALPHA1,2
        Add ALPHA2,3
        Add ALPHA3,4
        '
        Screen Swap
        Cls 0
Until Mouse Key
End

NEW_POS:
        Z=G*X1
        Add Z,H*Y1
        Add Z,I*Z1
        Add Z,2621440
        X=A*X1
        Add X,(B*Y1)
        Add X,(C*Z1)
        X=X/(0.8*Z)
        Add X,160
        Y=D*X1
        Add Y,(E*Y1)
        Add Y,(F*Z1)
        Y=Y/(0.8*Z)
        Add Y,128
Return

'***     Data de l'object ***
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
' 1° Nbre de points
' 2° Nbre de lignes
' 3° Nbre de Faces

Data 8,12,6

' 2° Coordonnees des points x,y,z
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Data -1,1,-1
Data 1,1,-1
Data 1,-1,-1
Data -1,-1,-1

Data -1,1,1
Data 1,1,1
Data 1,-1,1
Data -1,-1,1

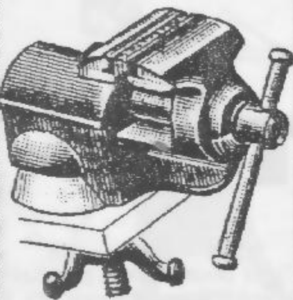
' 3° points a joindre
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Data 1,2,2,3
Data 3,4,4,1
Data 5,6,6,7
Data 7,8,8,5
Data 1,5,2,6
Data 4,8,3,7
```

encouragons vivement les débutants comme les pros à taper ces listings, car ils valent vraiment le coup d'oeil.
Allez, à plus. Et surtout, vu que cette opération est un succès, continuez à nous envoyer les routines qui tuent (mais par pitié, ne dépassez pas au grand maximum les 25 lignes !). Et pour le mois prochain, nous parlerons entre autres d'Amos 3D. Je pense que cela fera plaisir à Valère Tourteau (courrier du numéro 56). ■

Philippe Agnisola

listing 3

```
' ***********************************************************
' * Nom du source : Guerre_Etoiles          *
' * Sous-titre : Routines de cycling        *
' * Par Marc le Douarain (MVTMan) ????!     *
' ***********************************************************
'
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
Flash Off : Curs Off : Hide : Cls 0 : Screen Hide 0
'
CL=3 : XX=159 : YY=127
'
For BCL=0 To 159
 Box XX+BCL,YY+BCL To XX-BCL,YY-BCL
 Add CL,1,3 To 31 : Ink CL : Rem Changement de couleurs
Next BCL
'
Ink 1 : Box 0,0 To 319,255
Ink 2 : Draw 33,1 To 155,123 : Draw 163,123 To 285,1
Draw 32,254 To 155,131 : Draw 286,254 To 163,131
'
Ink 0 : Bar 155,123 To 163,131
Polygon 34,1 To 156,123 To 162,123 To 284,1 To 34,1
Ink 2
Polyline 155,123 To 155,131 To 163,131 To 163,123
'
For CL=3 To 31 : Colour CL,0 : Next CL
SENS=1 : CLL=1 : Gosub COULEURS
'
Screen Show 0 : Timer=0
'
Repeat
 If Timer>200 Then Gosub COULEURS
 Until Mouse Key<>0
Edit
'
COULEURS:
Shift Off : Fade 1 : Wait 15
If CLL=1 Then Fade 1,$0,$999,$C,$B,,,,,,,,,,,,,,$8
If CLL=2 Then Fade 1,$0,$999,$80,$80,,,,,,,,,,,,,,$40
If CLL=3 Then Fade 1,$0,$999,$900,$800,,,,,,,,,,,,,,$500
If CLL=4 Then Fade
1,$0,$999,$A0A,$202,$404,$808,$606,$404,$202,,,,,,,,$202,$404,$606,$808,$6
06,$404,$202
If CLL=5 Then Fade
1,$0,$999,$333,$555,$666,$777,$888,$777,$666,$555,$444,$444,$444,$444,$444
,$777,$888,$999,$AAA,$999,$888,$777,$555,$222
Wait 15 : Timer=0
If SENS=1 Then Shift Up 1,3,31,1 Else Shift Down 1,3,31,1
Inc CLL : If CLL>5 Then CLL=1 : SENS=SENS*-1
Return
```



PROGRAMMATION

DIET

Nous continuons notre grand feuilleton "l'artillerie et les mathématiques", en étudiant les formules qui nous permettront de pointer efficacement un canon afin d'atteindre une cible en déplacement. Sacré boulot en perspective (sans vilain jeu de mots).

Précisément, notre problème est le suivant : si l'on connaît la position et la vitesse de déplacement d'un objet, et que l'on cherche à l'atteindre à l'aide d'un obus dont on peut seulement fixer la direction de départ (et pas la vitesse linéaire), peut-on calculer la direction correcte, et si oui, quelle est-elle (le problème sera traité dans le plan) ?

Il peut être intéressant de résoudre ce problème pour la conception de jeux. On a souvent besoin de calculer des directions de tirs pour donner un peu de réalisme et d'agressivité à des space-invaders assoiffés de sang (des invaders qui tirent dans des directions aléatoires, ça n'est pas sérieux, les gens riraient en les voyant !).

Soit (x, y) le point où se trouve l'objet que l'on cherche à atteindre au moment où l'on tire, (vx, vy) sa vitesse, (xo, yo) le point où se trouve le canon, et vo la vitesse linéaire de l'obus. Toutes ces données sont fixées au départ. Notre but est donc de calculer vxo et vyo, les deux composantes de la vitesse de l'obus, telles qu'il atteigne bien l'objet en mouvement, et telles que la norme du vecteur vitesse soit bien vo.

LA NORME, L'UNIVERS ET LE RESTE

Pour ceux qui ont oublié leur géométrie, rappelons que l'on appelle norme d'un vecteur sa longueur. Et l'on sait que le carré de la norme est égal à la somme des carrés des coordonnées. Ce n'est pas une vérité mathématique, mais plutôt une propriété physique de l'espace dans lequel nous évoluons. C'est comme ça, ça ne se démontre pas, c'est le grand tout qui l'a voulu.

Dans le langage mathématique, notre univers est un espace "Euclidien" (enfin, pour être plus précis, à première vue, il est Euclidien). Il est intéressant de savoir que l'on peut élaborer des géométries qui sont aussi cohérentes que celle que nous manipulons "naturellement", sans respecter les propriétés habituelles, et en particulier, sans avoir cette propriété de la norme. On peut ainsi décrire des "espaces" dans lesquels la somme des angles d'un triangle n'est plus 180°, ou encore dans lesquels on peut construire plusieurs parallèles à une droite passant par un point. C'est tordu, mais il se trouve que c'est très utile en physique théorique, parce que, malheureusement, quand on y met le nez, on découvre avec effroi que l'univers est plus tordu que droit.

Mais assez parlé, revenons à nos moutons. On veut donc d'une part :

vxo^2+vyo^2=vo^2



Figure 1: A mi-chemin (en rouge l'obus, en bleu la cible).

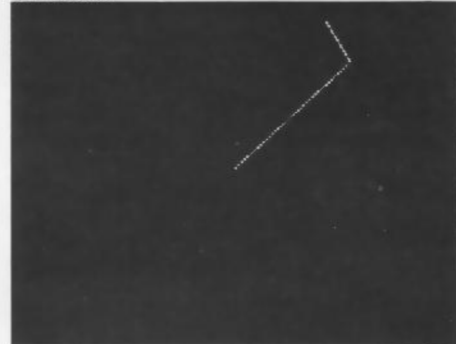


Figure 2: La cible est touchée.

C'est à dire que la norme du vecteur (vxo, vyo) soit bien vo. On préfère travailler en ayant tout élevé au carré, c'est plus propre. Et d'autre part, on veut qu'il existe un t positif (car il vaut mieux pour nous que la collision se produise dans le futur...) tel que :

(xo, yo)+(vxo, vyo)*t=(x, y)+(vx, vy)*t

C'est-à-dire un t tel que l'obus et l'objet visé soit au même endroit.

En travaillant un peu l'expression précédente, on obtient :

(vxo-vx, vyo-vy)*t=(x-xo, y-yo)

Ce qui est équivalent à l'existence d'un l positif (l=1/t) tel que

(vxo-vx, vyo-vy)=l*(x-xo, y-yo)

ou encore

(vxo, vyo)=(vx, vy)+l*(x-xo, y-yo)=(vx+l*(x-xo), vy+l*(y-yo)) (1)

Mais n'oublions pas que nous avons une propriété sur la norme. On va donc en tirer une propriété sur l, qui nous permettra de calculer ce dernier, puis ensuite de trouver

WATSON

vxo et vyo. La propriété sur la norme se met maintenant sous la forme :
(vx+l*(x-xo))^2+(vy+l*(y-yo))^2=vo^2

En développant, on trouve :
vx^2+2*l*(x-xo)*vx+l^2*(x-xo)^2+vy^2+2*l*(y-yo)*vy+l^2*(y-yo)^2=vo^2

Ou encore :
((x-xo)^2+(y-yo)^2)*l^2+2*((x-xo)*vx+(y-yo)*vy)*l+(vx^2+vy^2)-vo^2=0

Ou encore, en posant judicieusement :
a=((x-xo)^2+(y-yo)^2)
b=2*((x-xo)*vx+(y-yo)*vy)
c=(vx^2+vy^2)-vo^2

On a obtenu l'équation :
a*l^2+b*l+c=0.

On sait que ce type d'équation (qui s'appelle un trinôme du second degré) peut facilement se résoudre (voir encadré 2 à ce sujet).
Donc, si l vérifie l'équation précédente, on aura le résultat en remplaçant l dans l'équation (1).
Dans l'encadré 1, vous trouverez le listing qui fait tout ce que nous venons de voir. Il place aléatoirement un objet sur l'écran, et choisit au hasard une vitesse. Ensuite, il calcule la vitesse de départ de l'obus (qui sera bien de norme vo), et il affiche les positions successives de l'obus et de la cible, jusqu'à la collision finale.
Notez que la cible a une vitesse de l'ordre de v, et que cette dernière est plus faible que celle de l'obus (sinon l'obus ne pourrait pas forcément rattraper la cible, ce qui serait quand même gênant pour lui...).

LE LISTING

Analysons les points essentiels du programme. Comme toujours, le début est réservé aux initialisions. En premier, celles relatives à l'affichage, c'est-à-dire l'ouverture de l'écran et de la fenêtre dans laquelle nous allons travailler. Puis viennent les initialisions des vitesses et des positions (obus et cible).
Vient ensuite le calcul proprement dit, et vous remarquerez que cela n'est rien d'autre que la transposition "informatique" de la théorie exposée plus haut (il n'y a rien de plus). Seuls ont été rajoutés les quelques tests qui vérifient d'une part que delta>=0 (sinon cela signifie que l'obus ne peut pas atteindre la cible, quelle que soit la position de départ), et d'autre part que les solutions du trinôme correspondent bien à une collision dans le futur (c'est à dire t>0 ou encore l>0). On prend ensuite la plus grande solution des deux (elle correspond à l'instant t le plus petit, autant que la collision se fasse le plus tôt possible).
Pour finir il y a la boucle qui trace les trajectoires. Cette boucle se termine lorsque l'obus passe à moins de deux pixels de la cible. Vous vous demandez peut-être pourquoi la boucle ne s'achève pas quand l'obus et la cible ont exactement la même position. La raison est simple : nous avons fait tout notre raisonnement en considérant que le temps est continu, alors que dans notre programme le temps avance par "sauts". A chaque étape, l'obus et la cible avancent de (vxo , vyo) et (vx, vy) respectivement. Il peut donc arriver (et ça arrive tout le temps), que le moment de la collision soit situé justement entre deux instants considérés. On aura donc raté la collision, puisque le moment où elle se produit ne sera jamais "visible" depuis le programme (on aura un instant tout de suite avant, un autre tout de suite après, mais pas l'instant lui-même). Pour éviter cela, on se contente que la cible et l'obus soient proches l'un

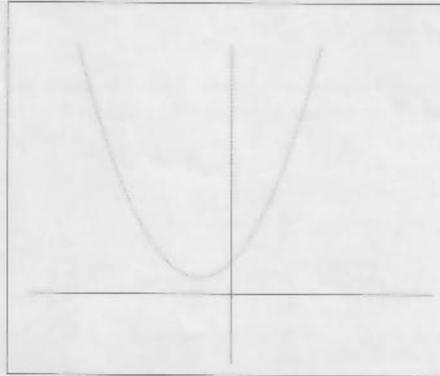


Figure 3: Delta<0, pas de solution.

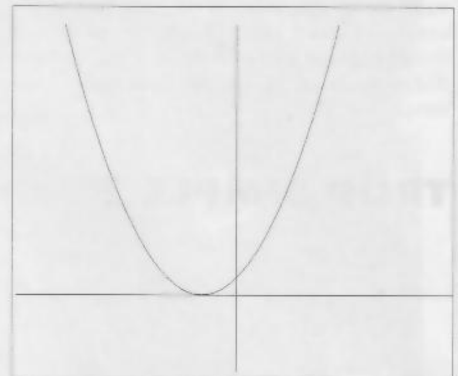


Figure 4: Delta=0, une seule solution.

listing 1

```
l=320
h=256
'
OPENS 1,0,0,l,h+11,2,0
OPENW #0,0,11,l,h,0,4096
'
vo=1
v=0.5
'
x=RANDOM(l)
y=RANDOM(h)
vx=v*RND
vy=v*RND
'
xo=l/2
yo=h/2
'
a=(xo-x)^2+(yo-y)^2
b=2*((x-xo)*vx+(y-yo)*vy)
c=(vx^2+vy^2)-vo^2
delta=b^2-4*a*c
'
IF delta>=0
        l1=(-b-SQR(delta))/(2*a)
        l2=(-b+SQR(delta))/(2*a)
        IF l1>0 AND l1>l2
                l=l1
                ELSE
                IF l2>0
                l=l2
                ELSE
                l=-1
                ENDIF
                ENDIF
                IF l>0
                vxo=vx+l*(x-xo)
                vyo=vy+l*(y-yo)
                REPEAT
                COLOR 2
                PLOT x,y
                x=x+vx
                y=y+vy
                COLOR 3
                PLOT xo,yo
                xo=xo+vxo
                yo=yo+vyo
                UNTIL (x-xo)^2+(y-yo)^2<2
                ELSE
                PRINT "Tir impossible"
                ENDIF
        ELSE
                PRINT "Tir impossible"
        ENDIF
```

de l'autre. Notez que cette distance de deux pixel n'est pas innocente, puisqu'elle correspond (en gros) à une distance supérieure au maximum que peuvent parcourir les deux objets l'un par rapport à l'autre au cours d'un intervalle de temps (ainsi il ne peut pas arriver qu'ils aient collisionnés, et qu'ils se soient ensuite éloigné de plus que cette distance avant la fin de l'intervalle de temps).

TROP SIMPLE ?

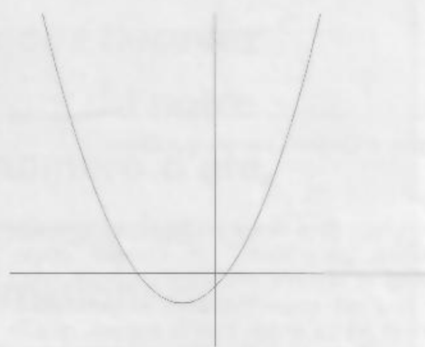


Figure 5: Delta>0, deux solutions distinctes.

Vous aimeriez sans doute résoudre le même problème dans des cas plus complexes, par exemple en reprenant une trajectoire parabolique comme celle que nous avons étudiée dans notre précédent article, ou bien en visant un objet dont la trajectoire n'est pas une droite. Tout cela est possible, évidemment (qu'est-ce-qui ne l'est pas ?). Mais ces problèmes font intervenir d'autre outils qui, s'il ne sont pas forcément plus complexes d'un point de vue théorique, le sont d'une point de vue pratique. Car dès que les équations à résoudre sont plus subtiles que des polynômes du second degré, il faut faire appel à des méthodes de résolutions itératives. C'est-à-dire que l'on recherche la solution en l'approchant, au lieu de l'extirper fièrement d'une formule, comme c'est le cas ici. Nous verrons un des ces jours quelques unes de ces méthodes, qui permettent de résoudre des équations (presque) quelconques.

J'attend toujours vos suggestions pour les thèmes à développer dans ces colonnes ; en particulier, si un point qui a été abordé reste obscur, n'hésitez pas à le signaler, je me ferai un plaisir d'y revenir. En attendant, c'est tout pour aujourd'hui. ■

François Fleuret

RESOLUTION D'UN TRINOME DU SECOND DEGRE

Un trinôme du second degré est une équation de la forme a*x^2+b*x+c=0. C'est un trinôme car elle contient trois terme, et du second degré car le plus haut degré de l'inconnue x est 2.

Cette équation est assez facile à résoudre. Pour cela, on va faire des regroupements de termes afin de faire apparaître des identités remarquables. En particulier :

```
(p+q)^2=p^2+2*p*q+q^2 (1)
p^2-q^2=(p+q)*(p-q) (2)
```

On factorise a dans le trinôme :

```
a*x^2+b*x+c=a*(x^2+b/a*x+c/a)=0
```

Utilisons (1) avec p=x et q=b/(2*a)

```
a*((x+b/(2*a))^2-b^2/(4*a^2)+c/a)=a*((x+b/(2*a))^2-(b^2-4*a*c)/(4*a^2))=0
```

Utilisons à présent (2) avec p=x+b/(2*a) et q=sqr(delta)/(2*a) où on a posé

```
delta=b^2-4*a*c
```

On obtient donc :

```
a*(x+b/(2*a)+sqr(delta)/(2*a))*(x+b/(2*a)-sqr(delta)/(2*a))=0
```

Or, pour que cette dernière expression soit nulle, il faut que l'un des deux termes en facteur soit nul, donc :

```
x=(-b-sqr(delta))/(2*a) ou x=(-b+sqr(delta))/(2*a)
```

Nous avons donc résolu l'équation. Notez tout de même, car cela a son importance, qu'on ne trouve de solution que si delta>=0 (dans le cas contraire, la racine carrée ne peut pas être calculée), et que si delta=0, alors les deux solutions sont égales. Voyez les figures. Si on trace la courbe y=a*x^2+b*x+c, on obtient les trois cas représentés (figures 3, 4 et 5), qui montrent bien dans quelles situations on n'a pas de solution, une seule solution ou deux solutions distinctes.

En fait, la situation est plus complexe que ça, puisque même quand delta<0, on peut résoudre l'équation en introduisant des nombres dit "imaginaires". Mais cela nous entraînerait trop loin pour aujourd'hui.

Pour le vocabulaire, on appelle "racine" une valeur de la variable pour laquelle un polynôme est nul (et un trinôme du second degré est justement un polynôme, on dira donc qu'il admet zéro, une ou deux racines). Et on dira aussi parfois que dans le cas où le trinôme n'a qu'une solution, il s'agit en fait d'une "racine double". Cette terminologie a son importance, en particulier quand on a besoin de "compter" toutes les solutions, il faut alors compter deux fois les racines doubles pour être sur de ne pas en avoir manqué.

BON DE COMMANDE SHOPPING AMIGA REVUE

VOIR DERNIERE PAGE

NOM........................PRENOM..........................

ADRESSE ....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

Je commande les articles ci-dessous

ARTICLE	REF	QUANTITÉ	PRIX

28 F jusqu'à 350 F d'achats

36 F au dessus

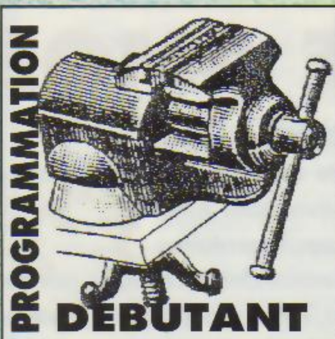
Plus frais d'envoi

DOM-TOM ET ÉTRANGER + 20 F

TOTAL

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal (Par mandat international uniquement pour DOM-TOM ET ÉTRANGER).

BON A RETOURNER À :
AMIGA REVUE SERVICE VPC
16, QUAI JEAN-BAPTISTE CLÉMENT 94140
ALFORTVILLE



INITIATION
LES BRA
COND

Réaliser des branchements conditionnels dans un script AmigaDOS peut sembler à priori superflu, l'intérêt n'en étant pas évident dès le premier abord. Pourtant, il existe des situations dans lesquelles il faut prendre des décisions en fonction de divers paramètres qui ne peuvent être testés qu'au moment de l'exécution du script.

Par exemple, un script d'installation devrait pouvoir s'enquérir de la version du Workbench de la machine cible, et interdire la poursuite de l'opération si elle est inférieure à celle requise.

Par autre exemple - et beaucoup de programmes du domaine public agissent ainsi - il devrait être possible de vérifier, avant de copier une nouvelle bibliothèque dans le répertoire LIBS:, de vérifier que l'utilisateur n'en possède pas déjà une copie et si c'est le cas, que sa version est inférieure à celle qu'on souhaite installer.

Enfin, dernier exemple, dans certaines situations particulières, il est toujours de bon ton de demander l'avis de l'utilisateur avant de continuer le script : "voulez-vous installer les exemples ?", ou bien encore "voulez-vous vraiment formater le disque ?".

Dans chacun des cas ci-dessus, le script doit donc être capable de tester une condition particulière, et de réagir en fonction du résultat de ce test.

PARENTHESE

Nous avons déjà évoqué le rôle des codes d'erreur que la plupart des commandes AmigaDOS produisent suite à leur exécution. Un petit rappel ne nous fera cependant pas de mal.

La quasi-totalité des commandes Amiga- DOS (aussi bien les résidentes que celles stockées dans le répertoire C:), renvoient toujours un code indiquant au Shell si elles ont pu jouer leur rôle efficacement, ou bien si une erreur s'est produite, l'erreur en question pouvant être simplement bénigne (un avertissement, en quelque sorte), grave ou carrément fatale.

CODE	VALEUR	COMMENTAIRE
OK	0	Pas d'erreur !
WARN	5	Avertissement
ERROR	10	Erreur grave
FAIL	20	Erreur fatale

N AU SHELL (5)
NCHEMENTS
ITIONNELS

Ce code n'est en fait rien d'autre qu'un nombre, dont les différentes valeurs significatives sont résumées dans le tableau ci-dessous.

Evidemment, rien n'empêche un programme de renvoyer d'autres codes que ceux listés dans ce tableau. Il faut cependant savoir que si Commodore a jugé bon de fixer un tel "standard", c'est justement dans le but de permettre aux scripts AmigaDOS de l'exploiter pleinement.

Dernier point de détail : normalement et sauf indication contraire, les codes ERROR et FAIL provoquent l'arrêt de l'exécution du script. Ceci peut être changé au moyen de la commande FailAt. Ainsi, si le script commence par la ligne :
FailAt 21

l'exécution ne sera interrompue que par une commande renvoyant un code d'erreur supérieur ou égal à 21. En d'autres termes, les codes ERROR et FAIL pourront être normalement gérés par le script, ce qui peut se révéler très pratique, et en tout cas, beaucoup plus esthétique.

AVEC DES SI...

Il existe évidemment une possibilité de tester le code renvoyé par une commande, sinon à quoi bon cet article ? Elle est matérialisée par la commande IF, qui, associée à ELSE et ENDIF, permet donc de réagir en "temps réel" aux évènements. Associée à LAB et SKIP, elle permet également de programmer des branchements conditionnels dans le script.
La syntaxe de cette commande est la suivante :

```
IF condition
        commande 1
        commande 2
        etc.
[ELSE
        commande 3
        commande 4
        etc.
]
ENDIF
```

La condition est souvent matérialisée par les codes WARN, ERROR et FAIL, mais IF est capable de tester d'autres conditions particulières, comme par exemple l'existence d'un fichier, ou la valeur d'une variable d'environnement. Si cette condition est remplie, le bloc de commandes compris entre IF et ENDIF (ou ELSE le cas échéant) est exécutée, sinon l'exécution du script "saute" directement à la commande située juste après le ENDIF (ou ELSE).

Comme indiqué par les crochets ([et]) dans la syntaxe ci-dessus, la commande ELSE est facultative. Son rôle est de permettre l'exécution d'un bloc de commandes, si la condition testée par IF n'est pas remplie. Examinons tout de suite un exemple.

Nous verrons la prochaine fois les autres conditions que le triplet IF-ELSE-ENDIF permet de vérifier dynamiquement pendant l'exécution du script. Nous en profiterons également pour aborder certaines commandes particulières, dont le code de retour peut être efficacement exploité dans un script. ■

```
FailAt 21  ; Pas d'arrêt en cas d'erreur

Dir >T:z CARAMEL:    ; Ca m'étonnerait qu'un tel lecteur existe...

If ERROR   ; "DIR" a-t-elle renvoyé une erreur ?
  Echo "Le lecteur CARAMEL: n'existe pas !"
ELSE
  Echo "Répertoire du lecteur CARAMEL:"
  Type T:z
ENDIF
```

Stéphane Schreiber



DANS TOU

Comme promis, nous allons enfin appliquer à la lettre tout ce que nous avons vu jusqu'ici dans cette série d'articles sur le tri. Et comme nous sommes des garçons intelligents, nous allons faire en sorte que le programme proposé ici, s'adapte parfaitement au système d'exploitation de l'Amiga.

Nous allons donc jongler avec les listes chaînées au sens Exec du terme, c'est-à-dire telles qu'elles ont été décrites dans le dernier épisode de cette série. Je vous incite donc plus que vivement à le relire au besoin.

DESCRIPTION

Ce programme doit être considéré comme une simple démonstration ; ce n'est surtout pas un utilitaire, comme vous allez pouvoir le constater. Son rôle se limite à afficher les différentes listes qu'Exec maintient constamment à jour. L'affichage sera bien entendu trié.
Le but de cette rubrique n'étant pas une initiation à l'AmigaDOS, tout ce qui dépend directement des appels au système sera volontairement passé sous silence, ceci dans l'unique but de mieux mettre en avant les techniques de tri employées dans ce programme. Si des renseignements plus techniques vous intéressent, reportez-vous à la littérature idoine.

PRESENTATION

Parmi toutes les liste chaînées qu'Exec gère, nous n'en retiendrons que trois : celle des bibliothèques de fonctions (libraries), celle des pilotes de périphériques (devices), et celle des ressources (heu... resources).
Le système multitâche maintient ces listes triées suivant un ordre de priorité décroissant (le noeud ayant la plus haute priorité est le premier de la liste). En ce qui nous concerne, nous préférons afficher tous les noeuds suivant un tri alphanumérique sur leur nom.

Différentes règles sont donc à observer.

Premièrement, le multitâche doit impérativement être inhibé pendant tout le temps que durera l'exploration de la liste concernée, ceci afin de s'assurer qu'aucun noeud ne sera ajouté ou supprimé au même instant (ceci pourrait en effet conduire à exploiter des pointeurs devenus invalides).
Deuxièmement, étant donné que nous désirons afficher les listes suivant un ordre différent de celui dans lequel elles sont déjà rangées, il nous faut les dupliquer. Le nom lui-même de chaque noeud devra également être intégralement copié, afin de s'assurer qu'il reste valide entre le temps où l'on explore la liste, et celui où l'on affiche le résultat trié. Simplement copier le pointeur sur le nom ne suffit pas.

IMPLEMENTATION

On voit donc aisément le "plan" de notre programme. Il sera décomposé en quatre fonctions : la première, qui sera la fonction principale, affichera un petit menu permettant de choisir laquelle des trois listes supportées devra être triée puis affichée. Une seconde fonction se chargera de dupliquer la liste choisie en mémoire (exploration de la liste originale et allocation de mémoire pour chaque noeud rencontré. La troisième réalisera le tri proprement dit (la méthode du "tri à bulles" sera utilisée), tandis que la troisième servira tout simplement à l'affichage.

On pourra tirer quelques enseignements de ce (petit) programme. Tout d'abord, il montre comment une liste peut être bâtie et agrandie dynamiquement, au contraire d'un tableau. Ensuite, il démontre l'utilisation d'une fonction très simple de tri d'une liste chaînée. Enfin, il pourra servir de point de départ à un projet plus complexe, tel qu'un moniteur-système, pourquoi pas ? ■

Etienne Mouratila

```
/*
 * TriListe.c
 *
 * Simple démonstrati
 *
 * (c) 1993, Etienne
 *
 */

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <exec/types.
#include <exec/nodes.
#include <exec/lists.
#include <exec/execba

#include <clib/exec_p
#include <clib/alib_p

extern struct ExecBas

void main(int argc, c
void freeliste(struct
void dupliste(struct
void triliste(struct
void affliste(struct

/*
 * Fonction principal
 */
void main(int argc, c
{
int choix;
struct List *execlist

        NewList(&l

        for (;;)
        {

        }
}

/*
 * Libère la mémoire
 */
```

LE TRI
US SES ETATS (5)

```
on du tri sur des listes Exec

Mouratila pour Amiga Revue




h>
h>
h>
se.h>

rotos.h>
rotos.h>

e *SysBase;

har **argv);
 List *liste);
List *old, struct List *new);
List *liste);
List *liste);


e

har **argv)


e, liste;

iste);      /* Initialise l'en-tête de notre liste */


printf("\nTri d'une liste Exec...\n");

printf("\t1) Bibliothèques\n");
printf("\t2) Périphériques\n");
printf("\t3) Resources\n");
printf("\n");
printf("\t0) Quitter\n");

printf("\n\tVotre choix : ");
scanf("%d", &choix);

switch(choix)
{       case 0:     /* Fin de ce merveilleux programme */
                    exit(0);
                    break;

        case 1:     /* Liste des bibliothèques (libraries) */
                    execliste = &(SysBase->LibList);
                    break;

        case 2:     /* Liste des périphériques (devices) */
                    execliste = &(SysBase->DeviceList);
                    break;

        case 3:     /* Liste des ressources */
                    execliste = &(SysBase->ResourceList);
                    break;

        default:    /* Autre réponse ? */
                    continue;
}
freeliste(&liste);
dupliste(execliste, &liste);
triliste(&liste);
affliste(&liste);




occupée par les noeuds de la liste
```

```
void freeliste(struct List *liste)
{
struct Node *n1, *n2;

        n1 = liste->lh_Head;

        while (n2 = n1->ln_Succ)
        {       Remove(n1);
                free((void *)n1->ln_Name);
                free((void *)n1);
                n1 = n2;
        }
}

/*
 * Duplique une liste Exec
 */
void dupliste(struct List *old, struct List *new)
{
struct Node *n1, *n2;

        Forbid();           /* Plus de multitâche */

        n1 = old->lh_Head;
        while (n1->ln_Succ)
        {       if (n2 = (struct Node *)malloc(sizeof(struct Node)))
                        if (n2->ln_Name = strdup(n1->ln_Name))
                                AddTail(new, n2);

                n1 = n1->ln_Succ;
        }

        Permit();
}

/*
 * Trie une liste Exec (tri à bulles)
 */
void triliste(struct List *liste)
{
struct Node *n1, *n2;
int fini;

        fini = FALSE;

        while (!fini)
        {       fini = TRUE;

                n1 = liste->lh_Head;
                if (n1->ln_Succ)
                {       while ((n2 = n1->ln_Succ) && n2->ln_Succ)
                        {       if (stricmp(n1->ln_Name, n2->ln_Name) > 0)
                                {       Remove(n1);
                                        Insert(liste, n1, n2);
                                        fini = FALSE;
                                }
                                else

                                        n1 = n2;

                        }
                }
        }
}

/*
 * Affiche une liste
 */
void affliste(struct List *liste)
{
struct Node *n;

        printf("\nContenu de la liste :\n");

        n = liste->lh_Head;

        while (n->ln_Succ)
        {       printf("\t%s\n", n->ln_Name);
                n = n->ln_Succ;
        }
}
```



REG

Ah, que j'aime à lire votre courrier... Cependant et au risque de me répéter, je dois bien reconnaître que certains n'en font hélas qu'à leur tête, et continuent à me demander où ils peuvent se procurer tel ou tel driver d'imprimante, ou bien encore pourquoi leur bel appareil tout neuf refuse-t-il désespérément de fonctionner comme il le devrait...

Je suis vraiment désolé, mes petits chéris, mais je n'en ai absolument aucune idée ! Je tiens cependant à préciser une fois de plus, qu'il ne s'agit absolument pas de mauvaise volonté de ma part, mais simplement d'un constat aussi rapide que simple : trop de matériels différents affectés à trop de configurations différentes rendent quasi-impossible la détection certaine et efficace de la cause du problème. Certes, certains cas reviennent souvent, notamment concernant les imprimantes à jet d'encre les plus répandues du moment, à savoir la Canon BJ et la Hewlett-Packard. En attendant que nous ne finalisions notre dossier sur les imprimantes et leurs drivers (tâche ardue s'il en est !), je ne puis que conseiller aux personnes intéressées de bien vouloir feuilleter les anciens numéros d'Amiga Revue, dans lesquels des solutions à ces cas bien précis ont déjà été données. Et j'en profite également pour rappeler à nos nouveaux z'amis que les anciens numéros sont disponibles à la vente par correspondance, grâce au bon de commande que vous trouverez quelque part en fin du présent numéro. Un peu d'auto-publicité n'a jamais tué personne !

POLICE

Je vous écris pour un problème que j'ai avec mon A1200 et son Workbench. Je possède donc un A1200 sans disque dur avec un mode d'emploi pour les versions disque dur. J'aimerais que vous, ou eventuellement un lecteur, puissiez me dire comment faire pour créér, je dis bien créér, des fontes vectorielles. J'ai beau essayer de les créér mais je n'y arrive pas. Alors comment faut-il faire pour en créér ? Dans le bouquin du Workbench, ils expliquent comment modifier, mais pas créér. Ils disent aussi qu'on peut créér, mais les versions disque dur ont peut être des exemples pour modifier, tandis les versions sans disque dur, c'est-à-dire sur disquettes, n'ont pas d'exemples pour pouvoir modifier et essayer d'en créér d'autres. Si vous, ou un lecteur, pouviez me répondre, ça me permettrait de voir (enfin !) ces fameux caractères vectoriels. Je vous remercie d'avance.

Jean-Yves Alphy, Ile de la Réunion

Le Workbench 3.0 est fourni avec trois polices vectorielles Compugraphic, situées sur la disquette Fonts3.0. Il s'agit des polices CGTimes, CGTriumvirate et LetterGothic. Le programme IntelliFont, que vous trouverez dans le tiroir Utilities de la disquette Extras3.0, permet d'une part de modifier les caractéristiques des polices vectorielles déjà installées, et d'autre part d'en ajouter d'autres à cette (courte) liste, mais en aucun cas d'en créer de toutes pièces.
Dans le premier mode d'opération, IntelliFont permet de créer des polices bitmap (certains préfèrent l'appellation de "polices écran") correspondant aux tailles que vous utilisez le plus souvent, ceci afin d'accélérer sensiblement leur utilisation par les logiciels (pour résumer, cela évite au système d'avoir à calculer tous les caractères de la police à chaque fois que l'on désire utiliser une nouvelle taille).
Dans le second mode, IntelliFont convertit un police Compugraphic externe, donc déjà existante, dans un format que le système (la diskfont.library, pour être précis) saura utiliser. Il faut donc déjà posséder quelques polices Compugraphic... Reste donc à savoir où s'en procurer, ces polices n'étant que très rarement placées dans le domaine public (elles font presque toujours l'objet d'un copyright de la part de leur auteur). La société Gold Disk, éditeur entre autres célébrités de Professional Page, propose à la vente une collection de polices Compugraphic. Bien que destinées à être utilisées avec ce logiciel, elles sont parfaitement transformables via IntelliFont. Dernière possibilité, les polices vectorielles au format PostScript d'Adobe, extrèmement répandues dans les mondes PC et MacIntosh. Il existe dans le domaine public plusieurs utilitaires de conversion des formats Adobe vers Compugraphic et inversement. Une second conversion via IntelliFont sera ensuite nécessaire pour enfin pouvoir disposer comme bon vous semble de ces polices !

HISTOIRE BELGE

Avant tout, je voudrais vous féliciter pour le travail que vous faîtes : c'est super (malgré un peu trop de technique par moments...). J'ai quelques questions à vous poser :
1) Habitant la Belgique et ne possédant pas de minitel, est-il possible d'accéder au téléchargement (3615 AMIGA REVUE) grâce à un Modem ? Si oui comment, et quel(s) logiciel(s) utiliser ?
2) Ayant l'intention de créer un fanzine avec des amis, j'aimerais savoir quel(s) logiciel(s) de mise en page et de traitement de texte utiliser ?

Jérémy Warrand, Couillet, Belgique

C'est parfaitement possible, pour peu que le Modem en question soit compatible avec le norme V23 (1200 bauds en réception, 75 en émission). Un logiciel tel que FlammiTel II (anté-diluvien, certes, mais toujours d'actua-

QUESTER

lité) ou AmigaTel, suffira alors pour émluer notre Minitel national et accéder à tous les services proposés. Le téléchargement lui, requiert notre kit de téléchargement (le bien nommé), qui comprend un logiciel approprié (comprenant notre protocole de transfert) et un câble de liaison Amiga-Minitel (ce dernier vous sera cependant parfaitement inutile, ça va de soi !).
Pour votre fanzine, le mieux semble encore d'utiliser Professional Page 4.0. PageStream (connu chez nous sous le doux pseudonyme de Publishing Partner Master) est également adapté, bien commence à souffrir de son ancienneté. N'importe quel traitement de texte conviendra. ProPage reconnaît les formats utilisés par presque tous les traitements de texte actuellement disponibles sur le marché, et si cela ne suffisait pas, l'importation du format ASCII est toujours possible.

EVOLUTION

Je suis abonné depuis peu et voici ma première lettre. Cela fait trois ans et demi maintenant que je possède un Amiga 500 version 1.3 et j'en suis totalement satisfait. J'ai donc fait évoluer ma configuration en lui adjoignant une extension mémoire 512 Ko, un lecteur externe, une imprimante Commodore 1550C, et tout récemment, un A530 Turbo de GVP. Cependant, avec la sortie des deux derniers joyaux de Commodore, les éditeurs commencent à délaisser les systèmes 1.2 et même 1.3. Aussi, j'envisage l'achat d'un A1200, voire d'un A4000. Je vous écris donc pour savoir si mon disque dur SCSI A530 avec microprocesseur 68ECO30 et 4 Mo de RAM est compatible avec un A1200 (ou un A4000) avec option SCSI. Je voudrais savoir aussi s'il est possible de remplacer le 68EC030 de la carte par un 68030 (ou plus) et ainsi, dépasser la limite des 9 Mo sur l'A500.

Stéphane Meynard, Pertuis

Hélas, trois fois hélas, aucune compatibilité n'est à espérer entre votre disque dur SCSI et votre futur A1200... Même en équipant celui-ci d'une carte contrôleur SCSI, telle l'A1208 de GVP qui, si Dieu existe, devrait être testée dans ce même numéro d'Amiga Revue. La mémoire non plus n'est pas compatible, l'A1200 ne pouvant être étendu que de deux manières différents : soit par l'ajout de barettes de mémoire SIMM 32 bits via une carte interne (il en existe déjà plusieurs, dont encore une fois l'A1208 ci-dessus citée), soit par une cartouche de mémoire 16 bits au format PCMCIA.

PROGRAMMEUR

Je vous écris car je suis désespéré. J'ai acheté un A1200 il y a un mois, c'est une machine fantastique, d'un rapport qualité/prix exceptionnel. J'ai pratiqué l'assembleur sur divers ordinateurs auparavant (ZX81, MO5, C64) et j'espère continuer... J'ai d'ailleurs acheté Devpac 3, mais j'ai maintenant l'impression de me trouver dans une impasse ! Pas un manuel à me mettre sous la dent. Les manuels spécifiques à l'A1200 ne sont peut-être pas encore sortis, soit... mais j'ai l'impression que depuis que j'ai acheté le mien, on ne peut plus trouver aucun livre sur le langage machine. J'ai contacté plusieurs distributeurs, ils n'ont plus de manuels en stock et ils ne savent pas quand ils en auront à nouveau. Pouvez-vous m'éclairer ? Les éditeurs préparent-ils des versions traitant de l'AGA ?

Karim Bennaceur, Coiffy-Le-Bas

Pour débuter la programmation sur Amiga lorsque l'on possède déjà quelques notions d'assembleur, le mieux est encore de vous ruer à la Fnac la plus proche de chez vous et d'acquérir "La Bible de l'Amiga, Seconde Edition", aux éditions Micro-Application. Ce livre, en français, aurait certes bien besoin d'être remis à jour : il ne couvre malheureusement que la version 1.3 de l'ordinateur, mais reste cependant un bon moyen de commencer.
Pour aller plus loin, les Amiga Rom Kernal Manuals (troisième édition), et notamment le volume consacré au Hardware, couvre toutes les versions de l'Amiga jusqu'aux processeurs ECS. Ecrit par les ingénieurs de chez Commodore eux-même, l'ouvrage est en anglais, mais assez facilement assimilable.
Pour l'instant, aucune documentation sur les chips AGA n'est encore disponible pour le grand public. Une quatrième édition des RKM ne devrait cependant pas trop tarder à voir le jour...

MONITEUR

Je vous écris pour avoir des renseignements sur un article que vous avez passé dans Amiga Revue N°55. C'est à propos de l'ACE 6617 (moniteur 17"). J'aimerai savoir où on peut se le procurer ? De plus j'ai entendu dire que pour les jeux il fallait une fréquence horizontale de 15 Khz, est-ce vrai ? Quand vous dites 6 990 F est-ce TTC ? Est-il compatible avec le 1200 ?

M. Decorme Eric, 63730 Mirefleurs.

Ce moniteur, qui n'est pas spécialement Amiga mais fonctionne également sur PC et autres ordinateurs avides de hautes résolutions graphiques, est disponible chez tout revendeur d'informatique un tant soit peu sérieux. Les prix indiqués dans Amiga Revue sont toujours, sauf indication contraire, TTC (surtout lorsque l'on précise "prix public conseillé"...).
Les jeux ne requièrent aucun moniteur particulier autre que le classique 1084S ou 1085S de Commodore. Ils s'adaptent même très bien à la télévision familiale.

SOURIS

Cela à fait un an au mois de novembre que j'ai acheté mon A500+ . Il y a de cela à peu près un mois, j'ai remarqué que ma souris donnait l'impression d'avoir quelques signes de fatigue. En effet, quand je mettais en marche mon ordinateur, quelque fois le pointeur de la souris ne se déplaçait que de quelques centimètres sur mon téléviseur, et il me suffisait de taper sur la souris ou de la débrancher pour qu'après quelques minutes de manipulation, tout rentre dans l'ordre. J'ai donc acheté une autre souris, mais les mêmes symptômes sont apparus, avec en plus une impression que la souris se déplaçait par saccades, et en tout cas pas avec la vitesse ni la distance de déplacement voulues. Cette nouvelle souris est nommée Chic Opto-Mécanique. J'aimerais savoir si je peux bénéficier encore de la garantie de mon ordinateur (il y a un magasin Commodore près de chez moi, qui a ouvert il y a quelques mois). Et sinon, à qui puis-je m'adresser et que puis-je faire ?

M. Miclo Laurent, 25450 Damprichard.

La garantie constructeur que Commodore offre à ses clients, n'est valable que pour un an à partir de la date d'achat de l'ordinateur. Votre A500+ n'est donc plus couvert par cette garantie, et les réparations seront donc à votre charge. Il n'est pas évident que la souris-elle même soit en cause. L'un des deux CIAs (puces multifonctions) de l'ordinateur peut être défaillant, ce que n'importe quel électronicien sufisament équipé peut très facilement vérifier. Si tel était le cas, un centre de maintenance agréé par Commodore remplacerait la puce en cause pour environ 700 francs. ■



AMOS PRO

Fan devant l'éternel d'Amos Basic, c'est avec un incontrôlable empressement que je me suis jeté sur la version Pro de ce langage dès sa sortie. Il ne me restait dès lors plus qu'à attendre un compilateur spécifiquement adapté pour me retrouver au Nirvaña des programmeurs adeptes de la Secte des Adorateurs de François Lionet.



Figure 1

Même si, je dois bien l'avouer, j'avais été relativement déçu par la première mouture d'Amos Pro : quelques méchants bugs par ci, par là, un compilateur 1.3 (pourtant annoncé compatible, NDLR) qui plantait lamentablement si on essayait de l'installer dans Amos Pro (même lorsque le source n'exploitait pas les nouvelles possibilités !), et, comble de tout, une extension Amos 3D elle aussi incompatible. Tout cela me laissait dans un abîme de désespoir sans fond. Bref, j'avais la haine...

Et pourtant, Dieu sait si Amos Pro apporte une montagne de plus par rapport à Amos 1.3, dont notamment un éditeur ultra amélioré, la possibilité de jouer et de contrôler les fichiers Anim de l'Amiga (chapeau François !), de jouer directement des modules SoundTracker et ProTracker sans passer par une moulinette à l'efficacité plus ou moins douteuse, et aussi, c'est important, la présence de fenêtres enfin dignes de ce nom (je dirais même plus, d'une interface graphique complète qui, malgré son look un peu trop "Sucre d'Orge" à mon goût, a la mérite d'exister, d'être efficace, et surtout d'être reconfigurable). Ce qui explique que j'utilisais encore la vieille version 1.3, en lorgnant d'un sale oeil vers les disquettes de la version Pro.

IL EST ARRIVE !

Comme Zorro, Amos Pro Compiler (c'est son nom), est donc arrivé, sans se presser lui non plus. Il est à noter que l'auteur (François Lionet) et l'éditeur (Europress Software) ont toujours permis, depuis la création d'Amos, la mise à jour gratuite des nouvelles versions, au fur et à mesure de leur sortie, en plaçant dans le domaine public tous les utilitaires nécessaires. Cette démarche devrait être une généralité dans le monde Amiga, et non une exception...

Cette politique explique d'ailleurs que vous trouverez dans le package du compilateur, l'update pour la version 2.0 de l'interprêteur (une mise à jour pour la version 1.12 avait d'abord été annoncée, NDLR) !

LE PACKAGE

Il se compose de trois disquettes et d'un petit manuel d'une cinquantaine de pages. Après avoir réalisé l'update de mon viel Amos Pro 1.0 (méfiez-vous ! Si vous aviez compacté le fichier AMOSPro original avec un utilitaire genre PowerPacker, le programme d'update signalera une erreur et stoppera l'installation), j'ai ensuite installé le compilateur grâce à un nouveau programme dédié très sympa (voir figure 1).

Une fois tout cela terminé, deux nouveaux clics de souris sur l'icone d'Amos Pro, quelques grognements du disque dur et puis, et puis ... Rien !?!

Il est à noter qu'Amos Pro 2.0 et le compilateur sont entièrement compatibles avec les

2.0 COMPILER

anciennes versions de ce langage, et qu'ils fonctionnent sur toute les machines de la gamme Amiga, du 500 au 4000, disposant au minimum d'un méga-octet de mémoire. Même Amos 3D est dorénavant compatible !

UN TEST, UN TEST !

Quoi de mieux pour tester la rapidité d'un langage ou d'un compilateur ? Réponse : une fractale !

Ce test a été effectué sur un Amiga 2000B avec 9 Mo de RAM, un carte accélératrice A2630 et le Workbench 2.0. L'ordinateur était ré-initialisé à chaque essai, pour que les tests se déroulent tous dans les mêmes conditions.

Le tableau 1a résume les chiffres obtenus pour le calcul d'une Julia d'une taille de 160 x 128 pixels en 32 couleurs, avec 15 itérations.

tableau 1a

	Interprété	Compilé
Amos 1.3	7'13"	4'31"
Amos Pro	6'05"	1'04"

Le tableau 1b résume les chiffres obtenus pour la même courbe, mais avec l'A2630 deconnectée (c'est-à-dire en 68000).

tableau 1b

	Interprété	Compilé
Amos 1.3	19'13"	12'03"
Amos Pro	16'26"	7'10"

On pourrait citer des dizaines d'exemples comme celui-ci, mais je pense qu'un seul (et surtout celui-ci !) suffit à prouver l'efficacité de ce nouveau compilateur : c'est une véritable bombe ! Il accélère en moyenne de trois à quatre fois les programmes compilés par la version 1.3 (pour tout vous dire, j'ai même été obligé de recoder certaines de mes oeuvres, trop rapides une fois re-compilées par Amos Pro !).

Pour les sceptiques, des exemples sont fournis que l'on pourra compiler avec les deux versions pour comparer le résultat. Comme disait l'autre : "c'est vous qui voyez".

BON PLAN

Dans la série des bons plans, le Shell du compilateur (son interface utilisateur, NDLR) peut être installé en tant qu'accessoire, ce qui autorise la compilation directement depuis l'éditeur d'Amos Pro. La figure 2 réprésente son nouveau look :



figure 2

c'est quand même beaucoup plus sympa que la version précédente, non ?
Par contre, pas de changement en ce qui concerne le type de programmes exécutables produits : ceux-ci peuvent être lancés doit depuis le Workbench, soit depuis le CLI (avec possibilité de se "détacher" de la fenêtre), ou bien être de type AMOS, c'est-à-dire de pouvoir être chargés dans l'éditeur. Il est même possible de compiler toutes une série de programmes en une seule fois, ainsi que des sources en Ascii, ce qui autorise l'utilisation d'un autre éditeur que celui d'Amos Pro, AZ ou CED par exemple !

Les programmes compilés pourront soit utiliser une bibliothèque de fonctions, la nouvelle amos.library, soit être totalement indépendants, au prix de 46 Ko supplémentaires environ (un simple PRINT "TOTO", une fois compilé, presque presque 50 Ko !). C'est à mon avis le seul reproche que l'on pourra faire à ce compilateur, bien qu'il dispose d'une option de compactage de l'éxécutable final, capable de réduire sa taille d'environ 30 à 40% selon les ressources utilisées (compactage évidemment sur disque, et non en mémoire, NDLR).

Il nous faut malgré tout préciser que certains programmes refusaient de fonctionner après compactage à la compilation, en affichant un joli requester "Out of memory" sur une bécane avec 8Mo de RAM (cherchez l'erreur...).

Enfin, pour les programmeurs fous, il même prevu une version CLI du compilateur. A vous les longs scripts de compilation et les "makefiles" à tire-larigot...

CONCLUSION

On peut encore une fois féliciter le génie de François Lionet, qui nous offre là une version encore plus puissante de son langage. Un langage qui est en passe de devenir une référence absolue sur notre machine (je tremble pour la version PC...).

La version 2.0 de l'interprêteur Amos Pro est certes (très) légèrement plus rapide que l'Amos original, mais c'est sans conteste une fois compilés que vos programmes prendront toute leur valeur.

Philippe Agnisola

NOUS AVONS AIME...



La facilité d'utilisation et d'installation.
La rapidité des éxecutables produits !
La compatibilité sur toutes les machines.

NOUS AURIONS AIME...

Des éxecutables un peu moins gros !

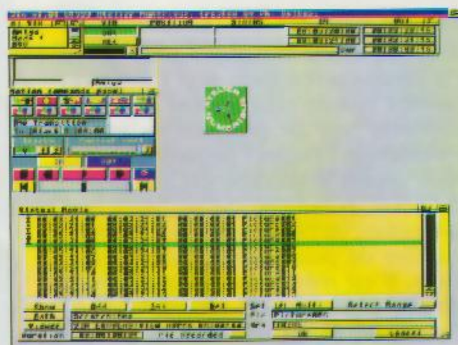


2IN, L'AU DE M

Grâce au logiciel 2In, (prononcez to win (gagner) ou twin (jumeau)), l'Amiga fait un pas de plus vers la vidéo professionnelle. Cette solution de montage est une alternative attrayante aux systèmes fermés déjà existant.

Au départ, ce logiciel a été developpé pour Videomedia qui commercialise un des standards mondial de communication entre appareils vidéo sous le label VLan. C'est à travers ces boîtiers que 2In communique vers les terminaux vidéo. Grâce aux boîtiers VLan, le logiciel est directement compatible avec tous les appareils supportés par ce standard (généralement à travers une liaison 422).
Les avantages sont certains dans le cas de changement de matériel vidéo : vous n'aurez qu'à changer le contenu des ROMs de vos boîtiers.
VLan est un système qui travaille avec une précision à l'image près, et qui peut se connecter aussi bien sur PC que sur Amiga ou Mac. De plus, les cartes AniMax (VLan version carte interne) sont les mêmes pour Amiga et PC.

2In fonctionne sur les Amiga 2000, 3000 ou 4000, à condition d'avoir le systeme 2.1 minimum. Le soft en lui même pèse 150 Ko

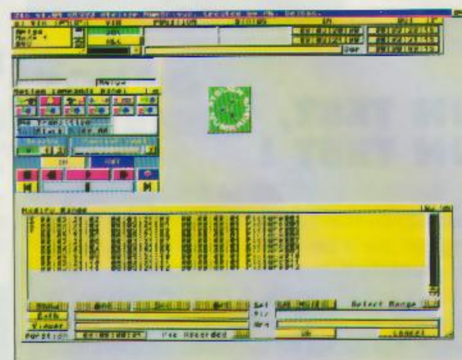


"L'edit list" en action

pour l'instant et 500 Ko de mémoire lui suffisent (1 Mo est cependant recommandé). En fait, de la taille de l'image seule dépend la quantité de mémoire nécessaire. Le logiciel tourne sur un 2000 de base, mais pour le report d'images, il est conseillé d'adjoindre une carte accélératrice.

CONFIGURATION VIDEO

Il suffit de posséder un magnétoscope avec un générateur de Time Code des standards BVU et BETA, mais le programme fonc-



Le menu "Range"

tionne aussi sur tous les magnétoscopes équipés de la prise remote 9 broches indispensable à VLan. C'est le cas des nouveaux SVHS SONY et JVC.

COMMENT CA MARCHE?

2In se décline en 3 versions : la version image/image qui convient en particilier aux graphistes, la version CUT qui comprend le montage cut et le report d'image, et enfin la version ABRoll destinée au montage professionnel.
Le système est livré avec l'utilitaire ARexx qui permet de gérer les communications entre les différents programmes qui tournent. A chaque sortie d'une nouvelle carte graphique, l'équipe d'Atelier Numérique crée le module du "viewer". Toute une série de modules optionnels existent déjà pour différentes cartes. Cela permet de ne pas changer de carte graphique au moment de l'acquisition du soft.

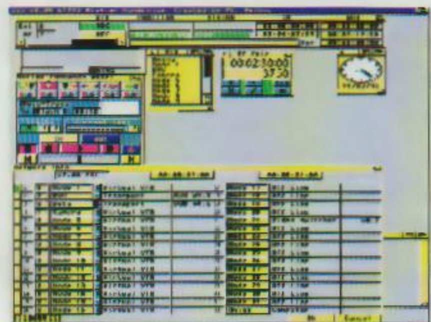
LE REPORT D'IMAGE

On sélectionne l'image et on la visualise soit via un module ARexx qui va la gérer et l'afficher, soit l'on choisit le viewer adéquat dans le menu préférences. Par défaut, la durée utilisée est d'1 frame.
Dans le menu "range", toutes les fonctions habituelles sont disponibles : durée, couper, placer, coller, copier une image ou un

UTRE EDITEUR
MONTAGE

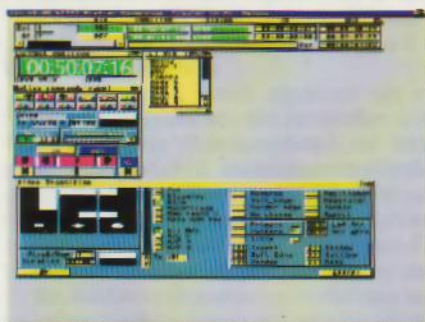
ensemble d'images. Toutes ces images ou listes d'images ainsi que les index et la gestion des cassettes sont sauvegardés.
Un "flag" (drapeau), outil très utile lors du report d'images, se positionne dans la liste devant chaque référence d'image. Cette sorte d'astérix (surmonté d'un petit "r" si l'image est enregistrée) se retrouve aussi en face d'un ensemble d'images. Une fois le report terminé, on pourra vérifier dans cette fenêtre si toutes les images ont bien été enregistrées. On pourra au besoin revenir, déselectionner une image en cas de problème, etc.

Le principe du report d'image est simple : 2In affiche l'image, lance le scope et va se caler sur le bon Time Code. Une fois prêt, il lance l'image pour une durée que l'on aura déterminée. Il s'arrête, recherche et affiche sans problème la deuxième image et ainsi de suite. Il n'y a rien à faire, on a vraiment le temps d'aller boire un café sans se miner.



Le menu "NetWork"

La version 1.04 de 2In est pourvue d'une fenêtre affichant le Time Code du magnétoscope courant. L'avantage quand on fait un report, c'est qu'on pourra savoir sur quelle image se fait l'action. On connaîtra le numéro de l'image dans la liste, la portion enregistrée et la portion d'images restant à enregistrer : en fait, c'est une sorte de compteur, et à chaque report, on calcule la durée que met le logiciel pour faire le report de cette image. A partir de là, on fait une évaluation totale du report, ce qui permet à l'utilisateur de savoir le temps que le programme mettra à tout reporter (on sait donc que l'on dispose de 10, 20, voire 50 mn de temps libre devant soi...). Cette moyenne est recalculée pour



La fenêtre de transition

chaque image en heures-minutes-secondes-frame.
Toutes les fonctions sont accessibles par les menus déroulants, la souris, ou les raccourcis clavier.

Le menu "NetWork" (forme de patch virtuel) affiche toutes les informations relatives au réseau VLan : numéro de la version du transmetteur VLan (le boîtier central qui se trouve entre l'ordinateur et les autres boîtiers VLan), les temps de "préroll" et de "postroll". Les boîtiers Vlan sont connectés en réseau. On peut avoir jusqu'à 31 boîtiers connectés, piloter jusqu'à 16 magnétoscopes et 15 autres périphériques. Pour chaque boîtier du réseau, on peut savoir quel est le type de périphérique connecté (magnétoscope, regie vidéo).

Tous les magnétoscopes sont orientés en "Recorder" (lecteur) et sont permutables. Devant chaque nom de scope, un petit flag est surmonté d'un R (recorder) ou S (source). L'Amiga apparaît aussi dans la liste. Lors du chargement de cette liste, on pourra toujours selon les régies, intervertir les numéros dans le réseau.

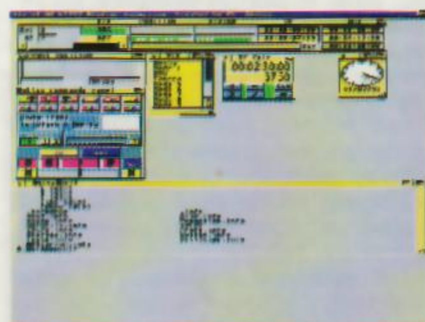
On peut imprimer la liste affichant les différents points d'entrée et de sortie du montage. Sur cette liste sont indiqués les numéros des évènements, le numéro du magnétoscope, celui de la cassette utilisée, les pistes utilisées, les Time Code des points d'entrées et de sorties de la source, et idem pour l'enregistreur.

Imprimée, cette liste permettra au monteur habitué à travailler avec une liste écrite à la main, de réduire les marges d'erreur.
Les plans (évènements) peuvent être ajoutés, insérés, effacés, etc. Dans le menu "Tag" (2In emploie tous les termes de montage existants), en cas de rajout ou de suppression d'évènement, de modification, le "record Tag "va permettre de recaler le Time Code du recorder et de la source.

On peut faire un tag sur plusieurs évènements en même temps. Le menu "Go to" permet d'aller directement à un temps donné. Au clavier, les touches I et O permettent d'aller directement au point "In" ou "Out".

LES PETITS OUTILS

TC Calculator : calculatrice de Time Code. Si l'on veut faire des petits calculs de Time Code, on y entre des valeurs en



Un Shell et l'horloge sur l'écran de 2In

heures-minutes-secondes-frame, et elles sont automatiquement converties en nombre d'images. Très utile notament pour le graphiste qui veut connaître la durée en images/temps d'un report.

LES PREFERENCES

Le format d'écran est totalement libre. Sur un 4000, on peut ainsi avoir un écran en DlbPalPal Entrelacé de 1000 pixels sur 1000.
On peut se synchroniser soit avec le recorder, soit avec le boîtier VLan, soit enfin avec une source par défaut (Pal ou NTSC).

Mode "Workbench" : un nouveau mode accessible avec les nouveaux OS permet un multi-fenêtrage intelligent, c'est-à-dire que la fenêtre de 2In est rendue publique. Tous les programmes qui s'affichent normalement sur l'écran du Workbench, s'afficheront dorénavant sur la fenêtre de 2In. Cela évite tous les va-et-viens d'écrans inhérents au multi-tâche.

LE MONTAGE CUT

Soit on se cale sur l'image et on pose les points "In" et "Out", soit on saisit directement les point d'entrée et de sortie au vol. Ensuite sur l'enregistreur, on détermine de la même manière les points d'entrée et de sortie (touches "In" et "Out"), ou bien l'on rentre manuellement leur valeur en temps. On se fait une pré-visualisation ("preview"), et on lance l'enregistrement ("go"). Le magnétoscope se met en marche puis se cale au point d'entrée. Au temps déterminé l'image s'affiche sur le recorder.
A la fin de chaque montage, 2In génère un rapport de montage. On sait donc exactement ce qui s'est passé, la moindre anomalie est signalée (synchro décalée, perte de Time Code, déconnection sur le réseau, etc.).

2In permet "l'Auto-Edit" : on va enregistrer le plan visualisé, le magnétoscope se cale, édite le plan et enregistre sur le recorder au temps voulu. Quand l'édition a eu lieu, on retrouve le petit flag signalant que l'évènement s'est bien déroulé (performed).
A tout moment dans le montage, la touche "escape" permet d'arrêter l'opération en cours, et à la fin du fichier, le programme signale qu'il a subi à tel moment un "abort" de l'utilisateur.
La fonction "Add" est utilisée pour ajouter un évènement à la suite d'un autre évènement. Par défaut le point, "In" se place sur le point "Out" du plan précédent.
Comme on passe par une régie, on n'utilise qu'un seul moniteur pour les deux magnétoscopes. Quand on commute entre la source et le recorder, on commute également le monitoring automatiquement grace aux VLan.
On peut éditer les évènements un par un ("auto edit") ou tous ensemble avec plusieur sources. Le réseau gère les différentes sources, cale les images et les édite en une seule passe.

LA VERSION ABROLL

Par rapport à la version image/image, l'interface reste pratiquement la même, si ce n'est une information supplémentaire qui correspond à la transition : une icône correspondra à la représentation de la transition.

Dans la version pro, on peut faire soit du montage image par image, du montage CUT et du pilotage de régie.

Cette version professionnelle permet la gestion des transitions de montage. 2In utilise la symbolique standard du métier, ce qui lui permet donc d'être compris par d'une autre régie.

Lors du montage entre 2 plans (issus d'une même source ou non), on va se placer sur l'évènement 1 et activer la fenêtre correspondant à la régie à la transition. On choisit alors le type de transition, par exemple une transition CUT, un "disolve" (fondu) ou encore un volet, et grâce au VLan, on peut rapidement connaître les volets disponibles. Le gros avantage par rapport à d'autres tables de montage non graphiques, c'est que les monteurs ont l'habitude d'avoir sur papier une liste des symboles des volets de transition. Sur 2In, on clique directement sur le volet désiré ou l'on rentre son numéro "à la main". La durée de transition est par défaut de 12 images (qui correspond à un standard), mais on peut la déterminer au choix.

Des options sont disponibles pour chaque volet (volet reverse, bordure souple, etc.).

LE BUS DE TRANSITION

Le bus correspond à l'entrée vidéo sur les régies. C'est là où sont connectées toutes les sources. Chaque bus correspond à une source. Lors d'une transition, 2In se cale automatiquement sur le bus de la source de l'évènement suivant, mais rien n'empêche de changer la source. En fait, on fait des transitions sur n'importe quel bus. En résumé, nous avons des transitions "cut", fondu ou volet, mais aussi des "auto-transitions", c'est-à-dire que sur la régie, l'utilisateur peut créer sa propre transition. Une fois celle-ci effectuée, la source sera placée en mode pause. On détermine la durée de la transition, on sélectionne le module "auto transition" et lors de l'édition, 2In exécute automatiquement la transition effectuée par l'utilisateur.

2In est interfacé avec l'IV 24, carte vidéo qui permet de faire du "picture & picture". L'avantage de cette carte graphique est de faire de la digitalisation d'images ou de séquences. 2In reconnaît automatiquement s'il s'agit d'une séquence à grabber, détermine si L'IV24 est présente, va directement au point d'entrée, lance le scope et shoote au moment précis l'image à la volée. Il s'arrête et recommence pour chaque image de la séquence (pour une séquence de 3 secondes, il va donc "grabber" 75 images). Aujourd'hui, le "grab" se fait à 2 images près, mais il existe un projet d'interfaçage avec un module GPI équipé d'une entrée de Time Code, qui permettra le déclenchement électronique au TC voulu, c'est-à-dire que le digitaliseur recevra une impulsion électronique et sera synchrone à l'image près. ■

Tim Baud

LOGICIEL TESTE



2In 1.04.
Edité et distribué par l'Atelier Numérique.
Prix public annoncés :
Version image par image : 2 990 F
Version "cut" : 4 990 F
Version "ABRoll" : 7 990 F.

Boîtier classique VLan : environ 7 000 F (compter un transmetteur par périphérique). Les produits VLan sont distribués par Ecoutez Voir.

NOUS AVONS APPRECIE

La convivialité et la modularité de l'écran de travail (position et taille des fenêtres)
La facilité d'accès (souris, clavier, menus)
Pas de limitation du nombre d'évènements
La gestion de nombreux modules et de périphériques vidéo

NOUS AURIONS AIME

La possibilité d'utiliser d'autres digitaliseurs
Pouvoir associer du son numérique qualité laser
Un prix plus accessible...



DKB 1202 : RAM 32 BITS

ET FPU POUR LE 1200

On ne compte plus les cartes d'extension internes pour l'Amiga 1200... Chacun y va de son petit bijou, et, finalement, seul le prix de vente différencie réellement une carte donnée de ses concurrentes.

On peut en fait classer toutes ces cartes selon deux catégories. Dans la première, on trouvera les cartes les plus simples, celles qui "se contentent" d'apporter de la mémoire supplémentaire, 32 bits de préférence, à l'unité centrale, tandis que dans la seconde catégorie, l'on rangera celles qui, en plus de la mémoire, disposent d'un micro-processeur plus puissant - le 68030 le plus souvent. Quelle que soit la catégorie dans laquelle on les classe, la plupart de ces cartes partagent souvent des caractéristiques communes, à savoir la présence d'une horloge temps-réel sauvegardée par batterie et d'un co-processeur arithmétique 68881 ou 68882.

La DKB 1202 est l'oeuvre de la société américaine DKB (étonnant, non ?), dont les plus anciens d'entre vous se rappellent peut-être certains produits célèbres en leur temps : la carte MegAChip par exemple, qui fut la première carte à proposer une extension à 2 Mo de mémoire CHIP pour les A500 et A2000.

HAUTE PROTECTION

Livrée dans une boîte cartonnée solide, la DKB 1202 est protégée par un sachet anti-statique enfermé entre deux panneaux de mousse anti-chocs. Autant dire qu'avec de telles mesures de sécurité, il paraît très peu probable que la carte ne souffre des délicatesses maladroites des agents des P&T (nous précisons ceci à l'attention des fanatiques de la vente par correspondance...).

Comme d'habitude avec ce genre d'extension, l'installation en est très simple : il suffit de l'insérer dans la trappe prévue à cet effet, sous le ventre de l'unité centrale. A noter que bien qu'elle soit AutoConfig, la quantité de mémoire installée doit être correctement paramétrée sur la carte par le biais de jumpers.

MAGIC-MEM

La DKB 1202 comprend deux supports pour barrettes de mémoire SIMMs, du même type que celles qui équipent l'Amiga 4000. Elle admet quatre possibilités de peuplement : 1, 4, 5 ou 8 Mo. Cependant, deux cas particuliers sont à prendre en considération :

- Premièrement, si une barrette de 1 Mo est utilisée (pour un peuplement total de 1 ou 5 Mo), celle-ci n'est pas automatiquement reconnue par le système et doit être rendue disponible via MagicMem, un logiciel spécifique livré avec la carte.
- Deuxièmement, lorsque la carte est peuplée de 8 Mo, les 4 Mo supérieurs pourront poser des problèmes de compatibilité avec une éventuelle extension PCMCIA. La solution proposée par DKB consiste, encore une fois, à ne pas déclarer ces 4 derniers mégas AutoConfig, et à laisser MagicMem les ajouter "intelligemment" au système : si une carte PCMCIA est présente, seule la mémoire qui n'entre pas en conflit avec elle sera effectivement déclarée (évidemment, si aucune carte PCMCIA n'est présente lors de l'initialisation, la totalité des 8 Mo sera prise en compte).

CO-PRO

Question co-processeur, la DKB 1202 peut accepter un 68881 ou un 68882 cadencé à la même vitesse que le 68EC020 de l'Amiga 1200 (14,28 MHz, NDLR), ou bien allant jusqu'à 40 MHz en installant un oscillateur idoine (un support est disponible à cet effet).

Bien que peu épais, le manuel d'installation de la DKB 1202 est parfaitement clair et contient tous les renseignements nécessaires à l'utilisation de la carte. La version française est cours de finalisation au moment où j'écris ces lignes, et devrait être disponible au moment où vous les lirez.

CONCLUSION

Proposée à moins de 3000,00 F TTC en version 4 Mo de RAM et co-processeur, la DKB 1202 est un parfait investissement pour tous ceux qui se sentent un peu juste question mémoire. Elle représente un excellent point de départ vers une utilisation plus sérieuse de son A1200.

Stéphane Schreiber

MATERIEL TESTE



Carte DKB 1202,
4 Mo de RAM,
co-processeur
68881 à 16 MHz.
Importé par MAD, 42, rue Lamartine, 75009 Paris. Tel : (1) 48.78.11.65.

NOUS AVONS APPRECIE

La solidité de l'emballage.
La simplicité générale de la carte.
La qualité du manuel d'utilisation.

NOUS AURIONS AIME

Rien de particulier ! La DKB 1202 possède toutes les qualités requises pour ce type de carte.



ARTI BLOCK

ArtioDactyl Block Editor, A.B.E pour les intimes, est un logiciel spécialisé qui permet de visualiser et modifier les secteurs des disquettes et disques durs. Son domaine d'application est large, qui va de la simple curiosité du néophyte jusqu'aux bidouilles infernales du plus calé des programmeurs.

C'est la version 3.0 du logiciel que nous avons testée, une version totalement remaniée, si l'on en croit les nombreuses publicités que son auteur, Pierre-Philippe Launay, publie à droite, à gauche, et parfois même au centre.

En tant qu'ancien utilisateur d'A.B.E, j'avais particulièrement apprécié les premières moutures, qui apportaient des options plus que sympathiques, pour ne pas dire uniques, par rapport à ses concurrents. Il subsistait bien sûr quelques petites lourdeurs, mais rien de bien grave, juste quelques défauts de jeunesse, et j'espérais très fort que la version 3.0 les corrigerait.

ASPECT GENERAL

Regardez attentivement les deux écrans, là, quelque part dans ces pages. La figure 1 représente l'interface utilisateur d'A.B.E version 2.1, tandis que la figure 2 représente celle de la version 3.0. Le premier qui voit une différence a gagné toute ma considération : où est donc la "refonte complète" tant annoncée ?

Au niveau des couleurs non plus, il n'y a pas de changements marquants. Ca clignote toujours dans tous les sens, avec plein de petits bruitages sous prétexte d'une meilleure compréhension. Mais personnellement, je trouve que cela aurait tendance à embrouiller l'utilisateur novice plutôt qu'autre chose.

Programmé en GFABasic, A.B.E ne partage pas vraiment le "look and feel" du système 2.0. Les différents gadgets ont été créés "à la main", sans passer par les routines dédiées d'Intuition. Cela permet certes de gagner un peu de vitesse, mais sincèrement, on ne peut pas dire qu'A.B.E respecte le "User Interface Style Book" édité par Commodore !

L'utilisation de certaines fonctions est toujours un peu lourde, notamment en ce qui concerne la modification des secteurs, où il faut placer le pointeur de la souris sur l'octet à modifier, appuyer sur la touche "Return", puis enfin taper la nouvelle valeur. Un système à la Disk-X (un domaine public de Steve Tibett, NDLR), c'est-à-dire avec un

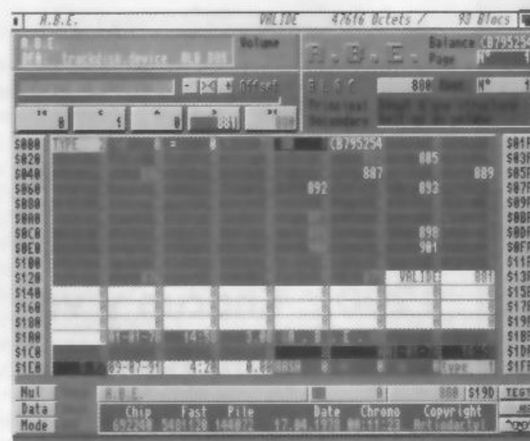


Figure 1

curseur géré au clavier ou à la souris, serait sans doute autrement plus efficace et convaincant.

On s'attendait à ce que cette nouvelle version 3.0 propose un peu plus de fonctions supplémentaires par rapport aux versions précédentes. Or, à part la réparation automatique des volumes abîmés (qui est tout de même très, très intéressante !)... Il faut toutefois préciser que nous avios à notre disposition une version Béta, et qu'il est donc possible que de nouvelle fonctions ou modifications soient apportées.

PAS D'ACCORD !

L'un des points forts d'Artiodactyl Block Editor par rapport à ses concurrents, est de proposer une foultitude de fonctions inattendues dans un tel logiciel. Pour citer la publicité : "craqueur d'images et de sons", "éditeur de textes", "convertisseur Ascii", "chercheur de fichiers", "détecteur de virus", etc.

Malheureusement, ces fonctions ne sont pas "internes" à A.B.E ; le programme appelle en fait des utilitaires du domaine public pour réaliser les opérations citées : l'excellent "AZ" de Jean-Michel Forgeas pour l'éditeur de textes, le non moins excellent "MultiFinder" (de votre serviteur) pour la

ODACTYL EDITOR 3.0

recherche de fichiers, "NoiseRipper" pour le craqueur d'images et de sons, etc., etc. On pourrait en citer une bonne quinzaine.

L'un dans l'autre, un tel mode de fonctionnement n'est pas foncièrement mauvais. Il permet par exemple de mettre à jour ces utilitaires au fur et à mesure que de nouvelles versions sont distribuées.

Celà dit, il faut savoir qu'en règle générale, les programmes du domaine public ont un Copyright, qui empêche leur distribution avec des produits du domaine commercial. Nous ne doutons évidemment pas que Pierre Philippe Launay ait personnellement contacté tous les auteurs des dits logiciels, pour obtenir l'autorisation écrite de les distribuer avec A.B.E...

LES BONS COTES

Bon, fini de rouspéter, parlons des vraies qualités de ce logiciel.
La première est déjà la compatibilité avec tous les Amiga de la terre. Nous l'avons testé sur plusieurs machines (dont un CDTV !) avec des configurations différentes et plus ou moins tordues, sans que celà ne le dérange le moins du monde.
Une autre qualité est qu'il peut être configuré dans plusieurs langues, dont bien sûr le français (c'est tout de même la moindre des choses de la part d'un programmeur français !). A ce propos, certaines personnes reprochaient à A.B.E de ne pas utiliser la "locale.library" (la bibliothèque officielle de localisation des applications, NDLR), mais il faut savoir qu'A.B.E est compatible avec le Workbench 1.3, là où il n'y à pas de locale.library.

L'installation sur disque dur est possible grâce à un programme dédié. Et dans la série bon plan, plutôt que d'expliquer le pourquoi du comment face à certains problèmes que l'utilisateur pourrait rencontrer, l'auteur fournit carrément des images montrant les différents écrans durant certaines opérations (pratique !).
L'aide en ligne est toujours présente, qui affiche continuellement un message d'explication des différents boutons situés sous le pointeur de la souris. Le logiciel va même jusqu'à donner en temps vraiment réel, des informations très utiles sur les blocs du volume en cours d'édition, ce qui permettra aux débutants d'éviter bien des erreurs.

La version 3 d'A.B.E dispose également d'un tuteur (genre Easy Amos), qui n'était malheureusement pas encore implanté dans la version Béta, mais qui permettra de tout savoir en direct sur ses multiples fonctions.

Un autre point positif est l'accéleration globale du logiciel, qui est en moyenne deux à trois fois plus rapide que l'ancienne version.
Un dernier mot sur la documentation. Alors là, chapeau ! Non, vraiment, chapeau : rarement documentation fut aussi bien faite et plaisante à lire (je l'ai même lue dans le train qui me ramenait chez moi, rien que pour le plaisir !). De nombreuses petites notes d'humour viennent décoincer l'utilisateur sur un sujet qui peut à priori paraître difficile et rébarbatif. Même les programmeurs y trouveront conseils et astuces de tout poil !

QUOI D'AUTRE ?

La distribution d'A.B.E compte en tout cinq disquettes. Outre le programme principal et les fameux utilitaires du domaine public (2 disquettes tout de même !), on trouvera également une disquette de sources pour les programmeurs en Amos, C, assembleur et GfaBasic, avec entre autres des exemples de programmation du trackdisk.device, du timer.device, des gadgets Intuition (à propos, merci d'avoir diffusé ma routine...), ou encore de détection de la carte Nordic Power.

CONCLUSION

A.B.E est somme toute un bon logiciel, qui pourra rendre de nombreux services à tous ceux qui ont envie d'en savoir plus sur la manière dont l'Amiga gère ses disques. Son côté didactique unique le pré-destine tout naturellement à un public plutôt novice en la matière, mais les plus calés y trouveront aussi leur compte.

Il pourra également, l'intention en est d'ailleurs clairement affichée par son auteur, être efficacement utilisé pour "ripper" graphismes et sons.

Dernier point et non le moindre, A.B.E. trouvera toute son utilité dans les opérations courantes de réparation des volumes endommagés.

Philippe Agnisola

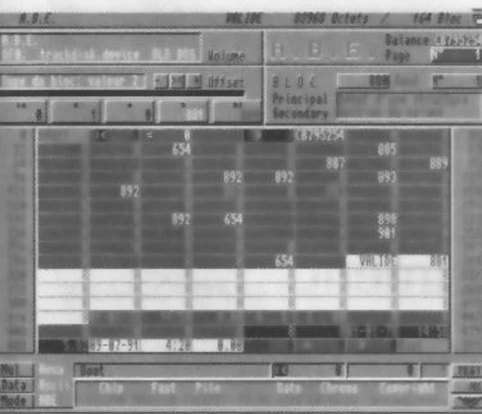


Figure 2

NOUS AVONS APPRECIE...



La documentation.
Le coté didactique du soft.

NOUS AURIONS AIME...

Une interface utilisateur enfin digne de ce nom...
Une utilisation moins lourde.
Un prix un peu moins élevé, eu égard à l'utilisation de logiciels du DP.
Que Pierre Philippe Launay accepte enfin le mot "cliquer" au lieu de "cliqueter" !



TEST

ADP ENCORE PLUS

La version 2.3 d'Art Department Professional vient d'arriver. C'est pour nous une excellente occasion de faire le point sur ce logiciel devenu incontournable pour les professionnels de l'image travaillant sur Amiga.

Depuis Art Department première version, ASDG n'a cessé d'apporter des améliorations à son logiciel pour le rendre toujours plus performant et le hisser à une des premières places des programmes de traitement et de communication d'images sur Amiga.
ADPro, pour ceux qui ne connaissent pas encore, est un processeur d'images, c'est-à-dire qu'il charge, traite, convertit et sauve les formats d'image les plus en usage dans les univers Amiga, Mac et PC.
Il commande directement un grand nombre de digitaliseurs et cartes graphiques. Par exemple, avec le couple VLab et Retina de Macrosystem, on capture directement dans ADPro en temps réel une image vidéo 24 bits qui s'affiche sur la carte graphique. Ainsi, ADPro se transforme en un panneau de contrôle d'une vraie station graphique.

VUE EXTERIEURE

Le menu est excessivement simple d'accès et d'usage. Du chargement à la sauvegarde en passant par le traitement ou le transfert, un compteur façon vu-mètre apparaît visualisant ainsi la progression de l'exécution. Outre les contrôles de couleur et d'écran, ADPro possède 3 sous-menus : "image operator", "save" et "load" (voir croquis ci-contre).
Les "loaders" : en cliquant sur le bouton "Load", une liste de modules apparaît. Choisissez celui qui correspond au format d'image que vous voulez charger. Si vous ne connaissez pas le format ou si vous avez la flemme de le sélectionner pour chaque nouvelle image, le module "Universal" sera parfait : il reconnaît automatiquement le format de l'image avant de la charger. Sur une machine rapide, cet automatisme ne perd pas en vitesse d'exécution.

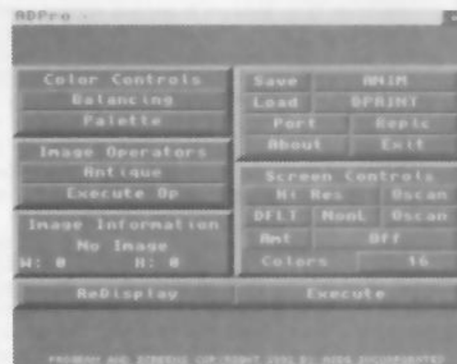


Figure 2 : Le panneau de contrôle

La version 2.3 est encore plus rapide que la précédente, et offre de nouveaux loaders : "FrameStore" qui permet de charger et de traiter des images issues du VideoToaster ; "DPaint", qui permet à ceux ayant DPaint4 AGA de transférer directement dans ADPro des images ou des animations.
Une partie de ces modules porte le nom de digitaliseurs fonctionnant sur Amiga : IV24, OpalVision, FrameGrabber, VLab, etc. Ils permettent de digitaliser directement à partir d'ADPro (à condition d'être équipé du hardware correspondant !).
Les "operators" : une importante liste d'opérateurs permet de retravailler l'image, ce qui va de la simple tentative d'amélioration du rendu (large choix de dithering) aux effets les plus violents. Toutes les folies sont permises.
Le nouvel operator "Antique" donne à l'image un rendu sépia. Les figures ci-contre donnent une idée de certains effets.
Les "savers" : un choix très étendu de modes de sauvegarde permet bien sûr une sauvegarde dans ADPro, mais aussi de sauver le travail dans un format différent de

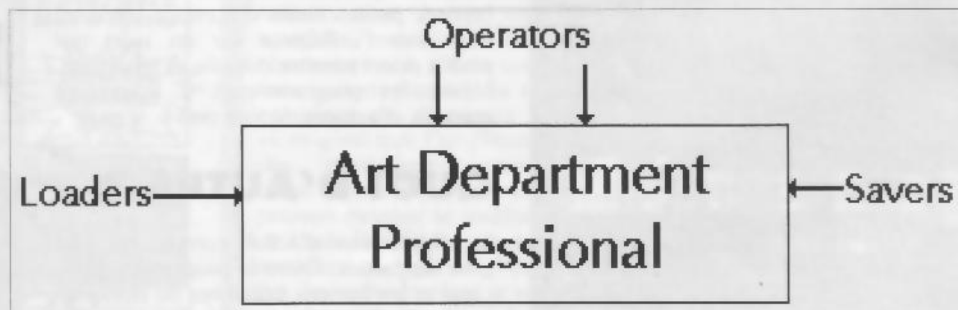


Figure 1 : Schéma de fonctionnement des opérateurs

RO 2.3 :
S INDISPENSABLE !

celui sous lequel il a été chargé, ou encore de passer d'un logiciel à un autre, voire sur une machine utilisant un autre format. Ces modules seront très utiles lorsqu'il faudra confier des images YUV à un flasheur n'acceptant que du RVB, par exemple...
Parmi ces modules, on retrouve toute une liste de cartes graphiques fonctionnant sur Amiga. Elles permettent d'afficher les images chargées directement à partir d'ADPro à condition bien entendu d'être équipé d'un de ces hardwares (OpalVision, CBM A2410, GVP IV24, Arlequin, Mimetics FrameBuffer, DCTV, FC 24, Retina, etc.).
Les nouveaux modules implantés sont



Figure 3 : L'effet "Collapse"

"DPaint" (facilité d'échange d'image entre DPaint et ADPro) et "FrameStore" (sauvegarde au format VideoToaster).
Outre le programme FRed (programme d'animation 24 bits), l'utilitaire Splitz & Joinz (qui solutionne le problème rencontré lorsqu'on a besoin de transférer des images trop "grosses" pour une seule disquette) et l'interfaçage ARexx, un nouvel utilitaire est intégré au logiciel. Il s'agit de File Sentry, qui est une sorte de contrôleur automatique d'images.
De plus, ASDG commercialise séparément à ADpro, toute une série de logiciels périphériques :
- TRexx Professional : une liste de scripts ARexx permettant de faire fonctionner ensemble le VideoToaster et ADPro (réservé, hélas, au standard NTSC) ;
- Professionnal Conversion Pack : un ensemble de modules "loaders" et "savers" orientés vers les stations graphiques professionnelles des mondes IBM, SUN et Mac (TIFF, TARGA etc...).



Figure 4 : L'effet "Twirl"

Des drivers de scanners (Epson, HP Scanjet, Sharp), des utilitaires pour imprimantes 24 bits couleur viennent compléter la panoplie d'outils d'acquisition d'images d'ADPro ;
- ADPro Laser Graphic : un driver de sortie vers l'imprimante professionnelle "Laser Graphic" ;
- ADPro Polaroïd CI-3000/CI-5000 : un driver qui permet de flasher des images ADPro sur les appareils Polaroïd CI 3000 et 5000 ;
- ADPro Abekas : un driver qui permet à ADPro d'enregistrer dans le format du magnétophone numérique Abekas.
- Et le dernier né, Pro Control, réservé uniquement à la version 2.3, permet de réaliser très facilement des séquences d'images en automatique ou non ; un peu l'équivalent du couple Fred et ARexx, mais en plus convivial, ce qui en fait l'un des seuls programmes d'animation d'images vidéo 24 bits sur Amiga.

ON CONSTATE

Avec ADPro, nous avons chargé beaucoup d'images issues aussi bien de DigiView, du DCTV, de l'AVideo 24 que de VLab. ADPro nous a permis de sauver ces images dans des formats plus que légaux afin de pouvoir les retravailler dans DPaint AGA et TruePaint.
Il ne dégrade aucunement les possibilités et particularités des programmes qu'il supporte (voir les possibilités de VLab interne à ADPro). C'est un des rares logiciels sur Amiga dont on peut observer la réelle capacité d'exportation vers les mondes PC ou Mac. On peut espérer et souhaiter qu'il fasse rapidement partie de l'équipement des flasheurs et imprimeurs...
Nous l'avons utilisé sur un A1200 équipé d'un disque dur et de mémoire suffisante, et les résultats nous ont étonné : les algorithmes doivent être bons, car les temps de calcul sur cette machine restent acceptables. Testé ensuite sur un A3000 et sur un A2000 équipé de la carte Zeus 68040, d'un disque SCSI 2 et de 20 Mo de mémoire, disparition totale des temps de latence.



Figure 5 : L'effet "Rotate"

CONCLUSION

De par ses capacités à résoudre bon nombre de casse-têtes, ADPro a su se rendre passerelle indispensable pour tous les utilisateurs de programmes graphiques sur Amiga qui doivent communiquer avec le monde professionnel de l'image. ■



LOGICIEL TESTE

Art Department Professional version 2.3 (merci à MAD pour le prêt du logiciel).
Prix annoncé : 1 700 F.

NOUS AVONS APPRECIE

Son efficacité militaire !

NOUS AURIONS AIME

Une présentation moins militaire !

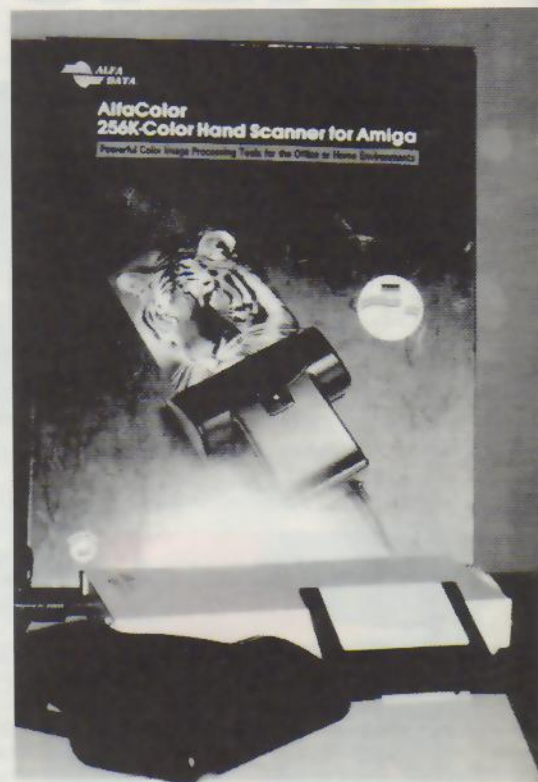


SCANNE

Si la digitalisation couleur d'images est en constante évolution technologique, elle n'en débute pas moins systématiquement par un choix important : caméra ou scanner ? La première solution était, jusqu'à maintenant, souvent choisie pour un problème de coût.

Le succès de Digiview est là pour le confirmer. Les excellents scanners à plat A4 couleur 24 bits n'étaient pas à la portée du premier portefeuille venu et les rares scanners à main ne possédaient pas de driver logiciel performant sur Amiga.
Le scanner à main AlfaColor de la société allemande AlfaData, maintenant disponible en France, vient combler le vide existant en offrant une solution couleur intéressante pour les utilisateurs n'ayant pas de besoins professionnels.

La conception matérielle, bien que simple, est originale : d'une interface de la taille d'un drive partent deux câbles qui se branchent l'un sur le connecteur parallèle, l'autre sur le connecteur du lecteur de disquettes externe. Le premier pour la digitalisation proprement dite et le second pour alimenter le scanner directement depuis l'Amiga. On évite ainsi une énième alimentation électrique supplémentaire. Il faut noter aussi la présence d'un connecteur parallèle sur l'interface et d'un "Pass Trough" sur le connecteur du lecteur externe. Il nous est donc possible de brancher une fois pour toute notre imprimante (ou tout autre périphérique parallèle) et un deuxième lecteur de disquette, ce qui est à terme un gage de fiabilité. Un interrupteur permet de passer du scanner à l'imprimante. C'est d'ailleurs le seul bouton que l'on trouvera sur l'interface, les autres étant directement sur le scanner.



Scanner Agfacolor

Les caractéristiques du scanner sont complètes et tiennent compte des modes graphiques AGA. On peut ainsi l'utiliser en 4096 couleurs (ou 16 niveaux de gris) sur l'ancienne gamme Amiga ou en Ham8 (ou 64 niveaux de gris) sur la nouvelle. La résolution varie, quant à elle, de 100 à 400 dpi théoriques.

Toutes les sélections se font par des boutons présents sur le scanner lui-même. On choisira ainsi le mode graphique parmi les quatres disponibles : Super Color (262144 couleurs), Color Gray (4096 couleurs), Monochrome Gray (16 ou 64 nuances de gris) ou D/T (Dithered ou Text)

	1	3/4	1/2	1/4
Super Color	200 dpi	150 dpi	100 dpi	50 dpi
Color Gray	200 dpi	150 dpi	100 dpi	50 dpi
Monochrome	400 dpi	300 dpi	200 dpi	100 dpi
D/T	400 dpi	300 dpi	200 dpi	100 dpi

ER DE RIEN...

On réglera de la même manière la luminosité et la résolution de scannérisation. Celle-ci varie selon le mode graphique choisi. Le petit tableau suivant récapitule ce qui est possible d'espérer.

L'installation du logiciel ne pose pas de problème particulier. Il suffit de déplacer l'icône du programme dans le tiroir désiré. Il fonctionne parfaitement en multitâche et nécessite un Worbench 1.3, 2.0 ou 3.0. Les principaux paramètres étant choisis directement au scanner, le logiciel est très simple et se contente d'afficher les options sélectionnées par l'utilisateur. Les autres possibilités sont évidentes : sauvegarde et chargement d'un fichier, affichage d'une image et d'une vue générale réduite si cette dernière dépasse la taille de l'écran. On ne peut faire moins...
L'utilisation concrète me faisait un peu peur, car il n'est guère évident de déplacer le scanner de manière lente et régulière. Ici, un ingénieux système nommé





"Over Speed Buzzer" vous rappelle à l'ordre si vous allez trop vite dans votre balayage du document. Avec un peu d'entrainement et l'aide de l'OSB, on arrive à une régularité suffisante de notre mouvement. C'est un atout non négligeable.
Après avoir indiqué au préalable la taille désirée de numérisation, il suffit de déplacer le scanner sur le document en appuyant sur un gros bouton central. Le programme permet l'affichage en temps réel de l'image numérisée. Cette option est obtenue au prix d'un ralentissement général de travail. Négligeable sur un Amiga accéléré, cette baisse de performance pourra nécessiter de déconnecter l'affichage temps réel sur des machines plus modestes.
Pas beaucoup d'autre chose à dire tellement l'utilisation est simple et instinctive. L'impression générale est bonne. On aurait aimé, bien entendu, quelques possibilités supplémentaires comme des effets sur l'image, le réglage des paramètres directement à la souris, des formats de sauvegarde plus nombreux, etc... Mais, en fait, rien de bien méchant. Il ne faut pas trop demander au logiciel et d'autres se chargent très bien de ces tâches. Ce scanner fonctionne très correctement et, après tout, c'est là l'essentiel...■

MATERIEL TESTE



Scanner à main AlfaColor. Distibué par Intercomputing et Innelec.

NOUS AVONS APPRECIE

La simplicité d'utilisation
La qualité des scans obtenus
Le mode "Over Speed Buzzer"

NOUS AURIONS AIME

Un logiciel de dessin plus élaboré



DSS 8+: POUR UN SON TRANSPARENT...

A l'heure des DSP, cartes Proteus et autres digitaliseurs 12, 14 et 16 bits sur Amiga, il est bon de rappeler de temps en temps qu'il existe d'excellents packages 8 bits qui donnent entière satisfaction. La nouvelle version de Digital Sound Studio de GVP, francisée et distribuée par CIS, nous en donne l'occasion.

Ce package, apparu sur le marché il y a un peu plus de deux ans, se particularisait notamment par le fait qu'il possédait un "tracker" performant (avec, entre autres, le nom des notes en français, ce qui changeait des A, B, C, etc...). Cependant, comme beaucoup d'autres digitaliseurs (à l'exception du package "Sound Master" d'Aegis), le système pêchait par l'absence de réglage d'Input, ce qui obligeait évidemment l'utilisateur à effectuer de très nombreux essais d'enregistrement avant de trouver le bon rapport entrée/numérisation.

Une deuxième version a donc été proposée, il y a une petite année ; les modifications concernaient alors essentiellement le boîtier de digitalisation, qui voyait l'apparition de deux potentiomètres rotatifs ainsi que de deux diodes témoins d'overload. Les choses commençaient à s'améliorer et les rappeurs et autres sound technos en herbe ont pu commencer à vraiment s'amuser!

Afin d'optimiser encore ce produit, GVP et CIS se sont remis au travail. Sur les directives de l'importateur français, le constructeur américain propose maintenant une interface encore plus performante grâce à la mise en oeuvre de nouveaux composants (l'électronique est beaucoup moins sensible aux parasites) et, ce qui ne gâte rien, vraiment très esthétique quoiqu'un peut "gadget", puisqu'elle est conditionnée dans un boîtier entièrement transparent !

Potentiomètres et diodes ont disparu, le niveau du gain étant à présent contrôlé directement depuis le soft. Par contre, apparition très remarquée d'une entrée microphone et de deux vis de fixation très pratiques.

Le reproche que l'on peut faire d'emblée à cette interface est sa taille, car elle est à peu près une fois et demie plus grande que les modèles antérieurs... Pourquoi, dans ces conditions, ne pas l'avoir coudée comme c'était jadis le cas pour l'interface de "Perfect Sound", par exemple ?

Côté soft, les deux sociétés ont également beaucoup travaillé et les (bonnes) surprises sont ici encore plus nombreuses : vous pourrez, par exemple, régler le gain d'entrée des deux canaux sur pas moins de 256 niveaux, ce qui est vraiment considérable ! A vous enfin la possibilité de ciseler véritablement vos digits... L'option "Auto" vous permet, d'un autre côté, de laisser ce soin au programme lui-même, mais vous n'aurez de bons résultats que si le signal est à peu près de niveau égal.

Vous pourrez dorénavant paramétrer le filtre passe-bas (celui qui coupe la Led "Power", vous savez...) de 1 à 25 KHz afin d'optimiser encore vos samples, et vous pourrez enfin mixer automatiquement vos deux voies stéréo (pour en faire une réduction mono, par exemple) ou bien, si nécessaire, mélanger deux sources sonores distinctes.

En complément, DSS 8+ est livré avec deux utilitaires résidents : "GVPsampCtrl" qui peut être appelé depuis n'importe quelle application et qui permet de contrôler manuellement les réglages du hard, et "DSSRexx" qui permettra de faire de même via ARexx.

Vous trouverez également dans ce package décidément bien fourni, une disquette contenant un certain nombre d'échantillons, dont certains du plus bel effet : "splash" qui n'est pas mal du tout et surtout "Eggbreaking" que je ne peux pas m'empêcher de trouver vraiment très réjouissant...

Pour finir, un autre utilitaire vous est proposé lequel vous permettra de lancer un ou même plusieurs samples depuis une fenêtre Shell : A vous les startup-sequences vraiment personnalisées...

Côté installation sur disque dur, la procédure a été simplifiée à l'extrême, le programme intégrant dorénavant l'utilitaire standard du constructeur : "Installer".

Que dire d'autre, si ce n'est que le reste du programme conserve bien évidemment les atouts de la précédente version, décrite en son temps dans nos colonnes... ■

Tonton Antoine



MATERIEL TESTE

Pré-version de démonstration de Digital Sound Studio 8+. Importé et francisé par CIS.

NOUS AVONS APPRECIE

Le look très "design" de l'interface.
Les 256 niveaux d'entrée
La qualité des échantillons obtenus
Les échantillons de démonstration !

NOUS AURIONS AIME

Une interface moins imposante !



MEMORY MASTER 1200 : A CONTRE-COURANT !

Dans le monde impitoyable des cartes d'extension mémoire pour l'Amiga 1200, l'allemand BSC Büroautomation AG prend tout le monde à contre-pied de la lettre : alors que la grande mode du moment impose l'utilisation de barrettes SIMMs, BSC a plutôt opté pour des DRAMs 32 bits...

Techniquement, la différence est quasiment inexistante. Quant à l'utilisateur final (oui, oui, c'est bien de vous dont on parle), il ne s'apercevra non plus de rien, du moins jusqu'à ce qu'il essaie d'augmenter la quantité de mémoire installée sur sa Memory Master : il découvrira en effet rapidement que les DRAMs sont légèrement plus faciles à trouver que les SIMMs (surtout en ces temps difficiles de pénurie de mémoire) et parfois moins chères. Mais l'on n'a rien sans rien, et les DRAMs sont aussi beaucoup plus délicates à monter que les barrettes SIMMs, cette opération devant être laissée aux bons soins d'un professionnel.

1, 5 OU 9 MO

Déjà équipée d'1 Mo de mémoire en standard (mémoire qui peut être désactivée par jumper), la Memory Master peut être équipée de 4 ou 8 Mo de RAM supplémentaire, en utilisant respectivement 8 ou 16 puces de 4 mégabits. Il est donc impossible d'opter pour des configurations intermédiaires, telles que 2 ou 6 Mo.

PCMCIA

Les plus perspicaces d'entre vous auront tout de suite calculé qu'avec une Memory Master équipée de 9 Mo, la mémoire disponible dans l'A1200 passe à 11 Mo au total, ce qui devrait être suffisant pour la plupart des opérations !
Cependant, dans cette même configuration, la Memory Master n'échappe pas au conflit possible avec une éventuelle extension PCMCIA. Les 4 Mo supérieurs doivent dans ce cas être activés par logiciel, depuis la Startup-Sequence ou le répertoire WBStartup (voir l'encadré en fin d'article).

HORLOGE, FPU, ETC.

D'un autre côté, et de manière parfaitement classique cette fois, le Memory Master 1200 offre l'inévitable horloge temps-réel sauvegardée par batterie, et l'indispensable support pour co-processeur mathématique, un oscillateur pouvant aller jusqu'à 50 MHz étant également installable.
Le manuel mis à notre disposition était parfaitement clair et précis concernant l'utilisation de cette carte, même s'il est parfois alarmiste : la phrase "attention, ceci peut détruire votre Amiga" y est présente au moins trois fois ! A noter que nous n'avons pu disposer que du manuel original, en allemand et en anglais, mais que la version française devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes.

Stéphane Schreiber

MATERIEL TESTE

Memory Master 1200 équipée d'1 Mo et d'un 68882 à 25 MHz.
Importé par MAD, 42, rue Lamartine, 75009 Paris. Tel : (1) 48.78.11.65.

NOUS AVONS AIME

L'ensemble du produit, propre, simple et efficace (ach ! das ist la rigueur teutone...)

NOUS AURIONS APPRECIE

Plus de configurations possibles (2 Mo, par exemple).

CONFLIT PCMCIA

Depuis le temps que nous testons pour vous des cartes d'extension pour l'A1200, il est souvent fait référence à "un possible conflit avec le port PCMCIA", et certains parmi vous sont en droit de se demander pourquoi un tel conflit existe.
Le problème provient du port PCMCIA lui-même, et non des cartes d'extension. Celui-ci est en effet situé à l'adresse $600000, c'est-à-dire à partir du sixième méga-octet de mémoire. L'Amiga 1200 étant équipé de 2 Mo en standard, on se rend rapidement compte qu'une extension de plus de 4 Mo "chevauchera" l'espace mémoire réservé au port PCMCIA.
Les solutions ? Elles existent, comme disait le regretté Pierre Desproges. Plusieurs cartes (dont la DKB 1202 et la Memory Master 1200 testées dans ce numéro d'Amiga Revue, NDLR) disposent de la possibilité de n'utiliser la mémoire susceptible d'entrer en conflit, que si aucune extension PCMCIA n'est présente lors de l'initialisation de l'ordinateur. C'est une solution parfaitement honorable, si l'on considère peu probable le fait qu'une telle extension doit insérée après le processus de boot.
Cependant, un tel cas peut se produire (c'est d'ailleurs le propre du standard PCMCIA que de l'autoriser), le meilleur exemple concret en étant l'AmiQuest, testé quelque part dans cette revue. C'est pourquoi d'autres cartes ne déclarent jamais la mémoire comme AutoConfig, et préfèrent laisser un logiciel spécifique l'ajouter au delà de l'espace utilisé par le port PCMCIA.
Mais on n'a rien sans rien, et un tel logiciel ne peut intervenir qu'au moment de l'exécution de la Startup-Sequence. En d'autres termes, la mémoire installée sur une telle carte ne pourra pas être utilisée par les jeux et autres démos.



AM
LE DISQUE

Rares sont les extensions profitant pleinement du port PCMCIA dont sont équipés les Amiga 600 et 1200. Quelques cartes mémoire avaient certes déjà fait leur apparition, mais le standard autorise d'autres types de périphériques autrement plus complexes. Comme un disque dur amovible, par exemple.

Car en théorie, le standard PCMCIA est sensé n'être limité que par l'imagination des concepteurs d'extensions pour micro-ordinateurs. Entre autres avantages, il est multi-plateforme, c'est-à-dire qu'une carte PCMCIA ne sera pas conçue pour une machine cible particulière, mais sera au contraire compatible, tout du moins au niveau hardware, avec tous les systèmes comprenant un port PCMCIA. Question logiciel, il faudra bien entendu écrire une version propre à chaque micro-processeur et à chaque système d'exploitation. M'enfin, un grand pas vers la standardisation des architectures matérielles à été entrepris.
C'est donc tout naturellement que Commodore, toujours à la pointe de l'innovation technologique, a décidé d'implémenter le standard PCMCIA dans sa gamme Amiga. Une implémentation toutefois assez timide, puisque limitée aux seules machines du bas de gamme, à savoir l'Amiga 600 et l'Amiga 1200. Le haut de gamme, représenté par l'Amiga 4000, n'est pour l'instant pas concerné.

ARCHOS

De son côté, Archos, une société française bien de chez nous, s'est tout de suite intéressé à ce standard. Il est à noter qu'Archos est l'une des rares sociétés de conception de matériels pour l'Amiga, sinon la seule. Elle développe elle-même ses produits, dont le fleuron, la carte graphique AVideo, a connu un immense succès.
L'idée qui a présidé à la conception de l'AmiQuest est somme toute assez simple, mais ne dit-on pas que les idées les plus simples sont souvent les meilleures ? Il s'agissait d'utiliser le port PCMCIA pour interfacer un disque dur amovible, c'est-à-dire pouvant être "débranché" à tout moment, tout comme l'on retire une disquette d'un lecteur.
Ce type de lecteurs amovibles était jusqu'à maintenant réservé au standard SCSI (une autre tentative de standardisation de l'architecture matérielle des ordinateurs, NDLR), dont le représentant le plus connu en la matière est sans conteste le lecteur de cartouches SyQuest. L'on notera au passage le clin d'oeil astucieux dans la dénomination du produit...

AMIQUEST

L'AmiQuest se présente sous la forme d'une petit boîtier (ses dimensions dépassent à peine celles d'une boîte de 10 disquettes) venant s'enficher sur le côté gauche de l'ordinateur. Il suffit de l'insérer dans le port PCMCIA pour qu'aussitôt l'icône de chaque partition du disque dur vienne s'afficher sur l'écran du Workbench.
L'AmiQuest est également autoboot, c'est-à-dire qu'il peut servir à initialiser ("booter") l'Amiga. Dans tous les cas de figure, il est parfaitement compatible avec un éventuel disque dur déjà installé dans la machine, et peut évidemment être inhibé par l'intermédiaire du Boot-Menu, pour ainsi devenir totalement transparent pour les démos et autres jeux.
L'AmiQuest que nous avons testé était équipé d'un disque dur AT/IDE 2,5 pouces de 40 Mo, mais bien entendu, d'autres configurations d'une capacité plus importante existent.
Pourquoi un disque de 2,5 pouces ? Tout simplement pour des raisons d'alimentation électrique du matériel : celle allouée par Commodore pour le port PCMCIA est ainsi amplement suffisante. Archos travaille actuellement sur un projet d'AmiQuest en 3,5 pouces dont nous avons pu voir une pré-version équipée d'un disque Conner de 105 Mo !

SIMPLE COMME BONJOUR

La grande force de l'AmiQuest est d'être d'une utilisation réellement aussi simple que s'il s'agissait d'un bête lecteur de disquettes. Qu'il ait ou non été utilisé comme disque système, il est totalement compatible avec l'AmigaDOS, à tel point d'ailleurs qu'HDToolBox, l'utilitaire de partionnement et de préparation des disques durs fourni par Commodore, peut être utilisé avec l'AmiQuest.

RAPIDE

Personnellement, je n'ai jamais été un fan des comparatifs de vitesses entre disques durs. J'ai en effet la désagréable manie de considérer qu'une seconde de plus ou de moins pour charger un logiciel tel qu'Excellence! 3 ou SuperBase Professional, ne valait finalement pas la peine que l'on s'attarde sur des détails aussi bassement commerciaux. Qu'est-ce qu'une seconde, lorsque l'on sait à l'avance que l'on va travailler pendant plusieurs heures avec ce logiciel ?
Pourtant, devant les performances annoncées par Archos, je n'ai pu m'empêcher de vérifier tout celà de moi-même. Je vous épargnerai cependant les chiffres, auxquels on fait tou-

IQUEST :
E DUR AMOVIBLE

jours dire ce que l'on veut, pour me contenter de confirmer qu'effectivement, l'AmiQuest est très rapide, presque qu'autant que ce que l'on peut obtenir du disque dur interne de l'A4000/40 : DiskSpeed annonce un taux de transfert oscillant entre 700 000 et 800 000 octets par seconde (l'une des particularités de ce logiciel est de ne jamais donner le même résultat deux fois de suite, NDLR).

BON A SAVOIR

Il peut être judicieux de rappeler qu'utilisant le port PCMCIA, l'AmiQuest pourra s'avérer incompatible avec certaines extensions de mémoire. Ceci n'est pas du à Archos, mais bel et bien à l'Amiga lui-même : au delà de 6 Mo de RAM installés dans la machine (en ce qui concerne le 1200, il s'agit bien sûr des 2 Mo d'origine plus une extension de 4 Mo, NDLR), un conflit d'adressage existe entre la mémoire et le port PCMCIA. Même si les extensions les plus intelligentes proposent une option de désactivation de la mémoire conflictuelle, vérifiez soigneusement votre configuration afin d'éviter tout problème.

QUEL INTERET ?

L'intérêt d'un disque dur amovible n'est peut-être pas évident pour tout le monde... Mais en y réfléchissant bien, on se rend rapidement compte de tout le confort d'utilisation que cela peut apporter dans son travail quotidien.

D'abord, il s'agit là du meilleur moyen d'échanger des données : finis les longs backups, il suffit dorénavant d'emmener son disque dur chez son petit copain.
Ensuite, l'utilisation de plusieurs AmiQuest (au prix annoncé par Archos, ce serait bête de se limiter à une seule unité !) permet de rationaliser son travail. On peut ainsi consacrer une unité à la PAO, une autre au Ray-Tracing, tandis qu'une troisième pourrait servir au stockage des utilitaires du domaine public. Cette approche sera particulièrement efficace si un disque dur interne est utilisé comme disque système. Car n'oublions pas qu'il est totalement inutile et superflu d'éteindre l'Amiga avant d'insérer ou d'enlever l'AmiQuest. Il se comporte vraiment comme un lecteur de floppy-disks !
N'hésitons pas à le dire, l'AmiQuest ouvre de nouvelles perspectives particulièrement intéressantes. On ne pourra finalement regretter qu'une seule chose, hélas indépendante d'Archos : que son utilisation reste impossible sur un Amiga 4000. ■

Stéphane Schreiber

MATERIEL TESTE



AmiQuest 2,5" 40 Mo.
Testé sur Amiga 1200.
Prix public annoncés : de 1 790 F TTC en 40 Mo à 2 990 F TTC en 200 Mo.

NOUS AVONS APPRECIE

Les dimensions très réduites de l'appareil.
L'amovibilité du système, base même de sa conception.
La possibilité de l'utiliser en AutoBoot.
La compatibilité totale avec AmigaDOS.
La compatibilité totale avec un éventuel disque dur interne.
Les performances impressionnantes.

NOUS AURIONS AIME

Le garder...

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ ACH ☐ CH ☐ ECH ☐

P.A.

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 + EXT MEM + MONIT COUL + SOURIS + JOY + JEUX + NOMBREUX LOGICIELS (AMOS, VOLUMM 4D,...) : 2 000 F. FRANCK AU : 77.24.82.24.

VDS A500 + MON + HD52 + 68030 + 68882 + 6 MO + SCANNER + LECT EXT + 1500 DISKS + ORIG + MAG + DOC. LE TOUT : 11000 F. TEL : 47.25.38.11. LE SOIR DAVID.

VDS A500 2,5 MO + DD A590 20 MO + MONITEUR 1084S + SUPERBASE PROFESSIONNEL + PRO 24 AVEC INTERFACE MIDI : 3 000 F. TEL : 45.51.09.03.

VDS A500 PLUS + MULTISTART 2 + ROM 1.3 : 2 000 F + 1083S : 1 500 F + VOLUMM 4D PRO : 1 000 F TBE + NBX ACCESSOIRES POSS ECHANGE.KARL : 45.84.87.02. (AVANT 20 H).

VDS A500 PLUS WB 2.0 + JEUX + UTIL + DEMOS TBE/GARANTIE : 1 000 F CONTRE REMBOURSEMENT A : LUDOVIC LEBAY, 5, RUE GAY LUSSAC 02100 SAINT-QUENTIN -1 AN.

VDS A500+ 2 MO + SOURIS + CABLES : 1 600 F + AV 1084S : 3 000 F. LE TOUT EN TBE. TEL 34.86.17.80. (JEAN-MARC) + ROM 1.3 SUR DISQUETTE ET JEUX).

VDS AMIGA 500 PLUS + MULTISTART + ROM 1.3 + DD 20 MO (A590) + 2 MO FAST + MONITEUR COULEUR 1083S + ACTION REPLAY 3 A PRIX DISCOUNT. TEL : 53.95.62.26. H.R. M. DURAND THIERRY.

VDS A500 PLUS + DD SCSI 52 MO + 2 MO FAST + NBX LOG + DD PLEIN A 80 % TBE SS GARANTIE WB 2.1 INSTALLE VC : 1 400 F + DD : 2 500 F. LE TOUT : 3 500 F. TEL : 43.85.08.32.

AMIGA 600

VDS AMIGA 600 + MONITEUR 1085S + IMPR SEIKOSHA SP1900 + AVEC JOYSTICK + QUELQUES JEUX ENCORE GARANTI. TEL : 44.40.56.48(OISE) : 4 000 F.

VDS A600 + NOMBREUX JEUX DONT EPIC ANOTHER WORLD ET FLASHBACK:2 000 F. BENOIT BROUHEZ 12, RUE DE LA REPUBLIQUETEL : 23.98.02.37.

VDS AMIGA 600 2 MO + HORLOGE + SOURIS + JEUX + UTILITAIRES CAUSE 1200.LE TOUT : 1 000 F. DEMANDER PASCAL AU : 64.40.69.36.

VDS AMIGA 600 2 MEGA DE RAM + DD 20 MEGA + KINDWORDS 3 : 2 000 F. ROUSSEAU YANNICK (91). TEL : 64.90.91.94.APRES 19H.

AMIGA 1200

VDS A1200 + 2 JOYSTICKS + MONITEUR + SOURIS + 30 JEUX + EXCELLENCE 2.0 + IMPRIMANTE STAR LC 10 + GARANTIE 10 MOIS ETAT NEUF : 5 500 F. TEL : 46.65.47.51.

VDS A1200 01/93 : 2 400 F + DD 80 MO : 1 400 F + PCMCIA 4 MO : 1 000 F OU LE TOUT POUR : 4 500 F. CONTACTEZ CHRISTOPHE AU : 34.86.98.99.

AMIGA 2000

VDS AMIGA 2000 + ECRAN + EXTENSION 2 MO MEGAMIX 2000 + LOGICIELS. APPELEZ OLIVIER AU : 43.49.36.02 PRIX : 3 500 F + TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4 : 2 000 F.

VDS A2000 WB2.1 + 3 MO + CARTE COMBO 68030 + DD 42 M + GENLOCK PAL YC (GST A4000) + DIGIT (DIGI-GOLD PRO PAL YC + DIGI-VIEW) + TIT BT2 + DLPAINT 4 : 8 500 F. TEL : 76.89.44.13.

VDS A2000 ECS WB 2.04 + 1084 + CARTE ACCELERATRICE 68030 A 25 MZ -8 MO FAST EXTENSIBLE 32 MO + 2 MO CHIP + AD PRO + MORPHPLUS + DPAINT IV. VENDU : 8 000 F. TEL : (1) 44.24.15.04.

VDS A2000B REV 6.2 ROM 1.3 + 2 MO CHIP + COMBO 350 (03/93) / 8 MO RAM 32 B/HD 120 MO + ICD ADV 2000/ HD50 MO + GENLOCK INT A2300 + CARTE PC-XT + 5"1/4 + CARTE VGA + IMP STAR LC200 9 AIG. COULEUR + MON A1083S. LE TOUT : 25 000 F. TEL : 32.33.36.12. (DEP 27).

VDS A2000B + A2630 + SCSI 40 MO PLEIN + 3 MO RAM + 1084S : 7 500 F + DIGI-GOLD/VIEW : 500 F + PHANTOM : 500 F + EPSON LX 800 : 800 F. TEL : (1) 39.71.04.96.

VDS AMIGA 2000 + DD 52 MO + 2 ND LECTEUR 3,5" + ECRAN COULEUR + 300 DISKS + DIGIT SON + LIVRES + A REVUE PRIX : 7 500 F. TEL : (16) 42.56.94.02

VDS AMIGA 2000B WB2.0 + CARTE PC XT + 5"1/4 + HD FILECARD 30 MO (PC) + 1084. LE TOUT : 5 500 F OU SEPAREMENT. TEL SYLVAIN : 72.44.92.27 (LYON AP 19H).

VDS AMIGA 2000B + 2 MO + FLICKER FIXER + 3"1/2 EXTERNE + 5"1/4 EXTERNE + NOMBREUX LOGICIELS : 2 000 F. TEL : 43.66.35.78.

VDS 1 AMIGA 2000B 2.0 ET ROM 1.3 REVISION 6.2. PRIX : 2 500 F + 1 CARTE MEMOIRE DE CHEZ COMMODORE L'A2058 PEUPLEE A 4 MO VENDU :
1 200 F + 1 DIGITALISEUR DE SONS 8 BITS : DIGITAL SOUND STUDIO DE GVP. VENDU : 400 F + PROWRITE 3.3 F, JAMAIS UTILISE : 400 F. LE TOUT ETAT IMPECABLE. TEL : 73.84.10.43 (SI ABSENT REPONDEUR).

VDS A2000 2.0 : 2 000 F + DD 120 MO : 2 200 F + RAM 2 MO : 900 F + 1084 : 1 000 F + DCTV : 2 400 F + DIGIV : 500 F. ALAIN AU : 34.32.00.59 OU (16) 50.27.25.31.

DIVERS

VDS CARTE GVP 340 (SOUS GARANTIE) 68030 + 68882 LE TOUT A 40 MHZ AVEC 4 MO DE RAM 32 BITS + CTRL SCSI : A DEBATTRE. TEL : 30.35.98.68. A GREGORY.

VDS AMSTRAD PC 1512 + ECRAN EGA : 1 500 F + ZENITH DATA SYSTEM (COMPATIBLE PC) + ECRAN MONO + DD 20 MO : 1 000 F.TEL 47.27.77.54.

VDS DD GVP SERIE II POUR A500 OU 500+ 52 MO. VALEUR : 5 000 F VENDU : 4 000 F. TEL : 83.28.86.67. LAISSER MESSAGE SUR REP.

VDS CARTE PASSERELLE PC-AT A2286 PLUS LECTEUR 3"1/2 PC. VAL : 5 000 F VENDU : 3 500 F. TEL : 83.28.86.67. LAISSER MES SUR REP.

VDS CAUSE DEPART ETRANGER A3000 25 ROM 2.0 + RAM 22 MO + 2 DD 52 + 120 MO + MERCURY 40 28 MHZ + OPALVISION + MONIT 1960 NBX LOGICIELS VAL : 74 000 F VENDU : 38 000 F. MARC : 46.44.70.97.

VDS LOGICIELS LUDIQUES AMIGA ORIGINAUX : 13 POUR 1 200 F (PORT INCLUS). LISTE SUR DEMANDE A : BOINOT ALEXANDRE LA PLANEE - 25160 MALBUISSON. TEL : 81.69.63.95.

VDS CAMERA VIDEO NOIR ET BLANC AVEC MONITEUR NOIR ET BLANC : IDEAL POUR DIGITALISER AVEC DIGI-VIEW OU AUTRE : 800 F. SCHMIDT AU : (1) 60.84.69.92.

VDS SIMULATEUR DE VOL AV8B ETAT NEUF : 150 F. M. ORLANDIJEAN-CHRISTOPHE AU : 16-1 45.73.93.03.

VDS DISQUE DUR 2"1/2 VAL : 3 400 F VDU : 1200 F 82 MB CONNER 120 MB 3"1/2 SILENCIEUX VDU : 950 F ET QUAMTUM 240 MEGA + 256 MO VAL : 3 350 F VDU : 1 950 F. TEL : 43.32.36.36.

VDS CARTE EMULATEUR PC 386 DX25 + CO-PRO ARITHM + 1 MO + LECTEUR 1.44 MO + IDE + VGA MONO + DOS 5.0 + WIN 3.1 + UTILITAIRES. PRIX : 4 900 F. TEL : 75.63.00.86.

VDS GENLOCK/ FILTRE RVB GST GOLD SP PAL/YC AVEC DIGIVIEW ETAT NEUF : 2 500 F + CAMERA COULEUR : 2 500 F. TEL : 32.37.27.36. APRES 20H.

VDS 4040 6 MO DD120 + IV24 + HP 550C + VIDEO CONTROL POUR PANASONIC + NBS LOGICIELS (ALADIN MORPH + SCALA) + JEUX : 33000 F L'ENSEMBLE. TEL : 46.29.59.37.

2 MO POUR HD500 500 FRS. CARTE MICROBOTICS AVEC 2 MO 750 FRS. CARTE ARCHOS AV24 + AVPAINT 2 000 FRS. LE TOUT 3 000 FRS ENVOI INCLUS TÉL: 38 54 69 90

VDS AMIGA 2000 MONITEUR 1084 LECTEUR EXTERNE, NOMBREUX LOGICIELS 3 500 FRS TÉL: 47 23 72 27

VDS AMIGA 500 + EXTENSION MÉMOIRE + MONITEUR COULEUR + SOURIS + IMPRIMANTE LC10 TRES BON ÉTAT 2 500 FRS TÉL: 68 47 47 70 J. CHRIS

AMIGA 2000B + MONITEUR COULEUR + 3 MO RAM + DD 52 MO + CARTE PC/XT + +2 DRIVES + IMPRIMANTE MPS1000 + LIVRES + DISK LE TOUT 6 000 FRS TÉL: 69 04 26 16 PHILIPPE

VEND DISQUE DUR A590 POUR A500 PRIX: 700 FRS GUILLAUME CHAROT TÉL: 34 80 90 19 (EN SEMAINE 16 1 46 13 52 24)

VDS A1200 + DD GVP 60 MO + JEUX LE TOUT NEUF 08/93 PRIX 4 000 FRS TÉL: 45 18 04 62 OLIVIER

ACH SCANNER ENTRE 200 FRS ET 500 FRS + ACH IMPRIMANTE 500 FRS OU ÉCHANGE CONTRE NOMBREUX UTILS OU JEUX. VEND JEUX, DÉMO, UTILS TÉL: 43 75 09 97

VDS AMIGA1000 2,5 MÉGA MÉMOIRE, LECTEUR 1084S 50 DISKS, JEUX, UTILITAIRES 3 000 FRS LIVRE D. PAINT 80 FRS TÉL: 27 67 37 98

VDS DISQUE DUR 2"1/2 IDE VALEUR 3 000 FRS CEDE À 1 200 FRS. DISQUE DUR 3"1/2 120 MÉGA 950 FRS CHERCHE CONTACT AVEC SHARE WARE VICTOR TÉL: (1) 43 32 41 41

AMIGA 500 1 MO + 500 DISQUETTES, JEUX, RÉPERTOIRE + 5 BOITES + 2 JOYSTICKS 3 500 FRS FRANCK 39 52 11 29

CONTACTS

AMIGAISTES DE L'OISE OU D'AILLEURS. UN RTC EST A VOTRE SERVICE 7J/7 ET 24H/24 AU : (16) 44.08.81.16. TELECHARGEMENT ET AUTRES MERVEILLES ! AT.

URGENT CHERCHE ETUDIANT SERIEUX EXCELLENTE CONNAISSANCE SUR AMIGA 1200 POUR DONNER COURS A DEBUTANTS PARIS 16'. TEL :

45.24.30.00. POSTE 443 APRES 18H.

CARTEL RECRUTE CODER ET RECH CONT AVEC GRAPHISTES (2D/3D). BAIL SYLVAIN - TSD/CARTEL, 4, RUE DES FRESNES 44730 THARON PLAGE.

STE DE CREATION GRAPHIQUE RECH INFOGRAPHISTE AYANT DES NOTIONS DE P.A.O., LES CONNAISSANCES TECHNIQUES DE L'AMIGA ET SES PERIPHERIQUES, DIGITALISATION, SCANERISATION, LOGICIELS DE DESSIN, SCALA (MULTIMEDIA) ET LOGICIEL D'ANIMATION 3D. ENVOYER C.V, MOTIVATION, (DEMO) POUR EMPLOI TEMPS PARTIEL OU COMPLET, REMUN. FIXE + % - SARL COMAREV, 77 ROUTE DE LA QUEUE EN BRIE 94370 SUCY EN BRIE.

PROPOSE DIVERS SERVICES EN INFOGRAPHIE : IMAGE 2D, 3D, LOGO, DESSINS ANIMES, COURS DPAINT DIGITALISATIONS 24 BITS "RETRAVAILLEES" DANS TOUS LES FORMATS (PC, AMIGA) DE VOS PHOTOS, CASSETTES VIDEO, DESSINS, ET EGALEMENT RECHERCHE SUR DEMANDE DE TEXTURES ET AUTRES IMAGES POUR AGREMENTER VOS IMAGES DE SYNTHESES ET VOS SLIDESHORRS. OLIVIER DUVAL AU : 45.78.67.54. PARIS.

CH CONTACTS SERIEUX POUR ECH D'UTILS DP (FISH, CAM...) SUR A500/A1200. DOMINIQUE FRANCE, 3, ALLEE DES GERANIUMS 37530 NAZELLES.

VDS DP POUR AMIGA A PETIT PRIX. ECRIVEZ A THIERRY ROY GLANGE 16560 JAULDES POUR UNE LISTE GRATUITE. TEL : 45.20.62.16.

VDS CAUSE DOUBLE EMPLOI POUR A2000 CARTE RAM MOCROBOTIC AVEC 6 MO : 2 000 F. TEL : 46.07.01.59. FARNCIS AP 18 H.

ECH LATTCE C++ CONTRE COMPILATEUR SASIC 6. DEMANDER STEPHANE AU : 96.28.22.99.

ECH CONTACTS SUR A1200 + VDS A500 1 MO + 1083S + IMP MT 81 +200 DISKS : 3 500 F SUR R.P.. TEL : 42.42.84.04. (DEMANDER LOIC).

VDS OU ECH AUTORADIO 2X25 W + AMPLI 2X160 W + EGALISEUR + 500 W DE HP. VALEUR : 9 000 F CONTRE AMIGA OU MATERIEL, LOGICIEL A500 ETUDIE TTS PROPOSITIONS. TEL : 30.76.83.25. 95100 ARGENTEUIL.

OFFRE D'EMPOI! STE AMIE RECHERCHE POUR SON MAGASIN PARISIEN UN VENDEUR PC-AMIGA. TEL : 43.57.48.20. OU ENVOYER UN CV : 11, BLD VOLTAIRE 75011 PARIS.

A500 PLUS + DD SCSI 52 MO + 2 MO FAST+NBX LOG=DD PLEIN A 80% TBE S GARANTIE WB2.1 INSTALLÉ UC=1400F DD=2500F LE TT=3500F TÉL : 43 85 08 32

VDS A2000/2.O + ROM1.3+3MO DE RAM + DD SCSI 52 MO +LECTEUR EXT + LOGICIELS : 4000F. TÉL : 21 39 22 55.

WANTED

Etes-vous musicien et maitrisez-vous totalement ProTracker ? Voulez-vous participer un grand projet informatique en intégrant une grande équipe ? Habiter la région Clermontoise et connaître plusieurs machines serait un avantage mais il n'est absolument pas déterminant car l'essentiel est de savoir créer. Envoyez vos créations sur disquette simple densité et ajouter une enveloppe timbrée en francs français à 50 grammes pour le retour. Merci d'indiquer votre adresse et votre numéro de téléphone sur l'étiquette de la disquette.

ARTIO DACTYL M. Pierre Philippe Launay 83, rue André Theuriet 63000 Clermont-Ferrand

COMMODORE

AMIGA REVUE

ABONNEZ-VOUS 11 N° = 300 F

CADEAU

4 PIN'S



Emaillés, colorés et plein d'humour :
Commodore, c'est le pied !
Le Commodore joystick
Le Commodore musicien
Le Commodore graphiste

GRATUIT

1 DISQUETTE DE TÉLÉCHARGEMENT



Grâce à ce programme, vous avez accès au téléchargement de tous les logiciels du Domaine Public présentés sur le 3615 AMIGA REVUE.

3615 AMIGA REVUE

PLUS

VOS PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous cherchez un vieux programme introuvable, vous vendez votre ancien disque dur, etc. N'hésitez plus à passer une annonce dans AMIGA REVUE, c'est gratuit.

GAGNEZ 1 EXEMPLAIRE GRATUIT

Vous bénéficiez d'une offre promotionnelle au lieu de 30 F l'exemplaire, prix de vente en kiosque, vous économisez un numéro en ne payant que 300 F les 11 numéros.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Nous tenons à vous prévenir qu'il nous est malheureusement impossible techniquement de servir votre exemplaire avant la présence en kiosque du magazine.

OUI, JE M'ABONNE A AMIGA REVUE, JE BENEFICIERAI :

- d'un numéro gratuit par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés
- d'une disquette de téléchargement
- de mes petites annonces gratuites

France .... 300 F
DOM/TOM-ETRANGER .... 390 F

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de COMMODORE REVUE (pour les DOM/TOM-ETRANGER, mandat obligatoire).

NOM : .... PRENOM : ....
J'AI UN AMIGA : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : .... PAYS : ....

Bon de commande à expédier accompagné de votre réglement à : Amiga Revue, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville.

KIT TELECHARGEMENT



DES PROGRAMMES GRATUITS !
Ce kit de téléchargement composé d'un logiciel et d'un câble vous permettra de vous connecter au 3615 COMREV ou ANT et de télécharger les programmes de votre choix.
Kit complet (câble + logiciel)
Réf.5500 .... 149 F
Logiciel seul. Réf.5510 .... 59 F
Câble seul. Réf.5520 .... 110 F

BON DE COMMANDE VOIR PAGE 73

HOUSSE DE LUXE



Protégez votre Amiga !
En simili cuir blanc, lavables en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres, poussières qui coûtent cher et vous prive de micro.
- Clavier A500/2000.Réf.9500 .... 85 F
- Housse monit.Amiga.Réf.9530 .... 125 F
- Clavier monit. A500/2000.Réf.9510 . 175 F

TAPIS ET HOUSSE SOURIS



Soyez sympa avec votre souris !
Ne la transformez plus en ramasse-poussières avec ce tapis antistatique doublé de mousse.
- Tapis souris. Réf.9300 .... 55 F
- Housse souris. Réf.9310..................... 85 F
- Housse + Tapis. Réf.9320 .... 115 F

FILTRE ECRAN



Ménagez vos yeux !
La luminosité des écrans est nocive pour les yeux. Ce filtre écran atténue la luminosité sans altérer la vision de l'écran d'une part et supprime les reflets de toutes sortes d'autre part.
- Filtre écran.Réf.9800......................... 180 F

PORTE SOURIS



Rangez votre souris, vos disquettes, stylos...
La souris, si pratique pour beaucoup de choses, est parfois encombrante lorsque l'on en a plus besoin. Avec ce porte-souris elle ne vous gênera plus et ne risquera plus de tomber... Des emplacements sont également prévus pour vos disquettes et stylos.
- Porte-souris. Réf.9450 .... 100 F

KIT DE NETTOYAGE



Votre AMIGA comme neuf !
Ce kit de nettoyage comprenant : mini-aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage très utiles pour le clavier, l'écran, la souris ou l'imprimante redonnera l'aspect du neuf à votre Amiga. La disquette spéciale vous permettra de nettoyer aussi le lecteur de disquettes
- Kit de nettoyage. Réf.9200 .... 200 F

ETIQUETTES INFORMATIQUES



Pour vos adresses, disquettes...
Très utiles pour les mailings mais aussi pour vos adresses, disquettes, classeurs, invitations... Dimensions : 89x36 mm. Existent en 1 ou 3 de front.
- Etiq.89x36.1 de front.(100).Réf.9400... 15 F
- Etiq.89x36.3 de front.(100).Réf.9410... 20 F
- Etiq.89x36.1 de front.(500).Réf.9420... 50 F
- Etiq.89x36.3 de front.(500).Réf.9430... 60 F

BOITE DE RANGEMENT



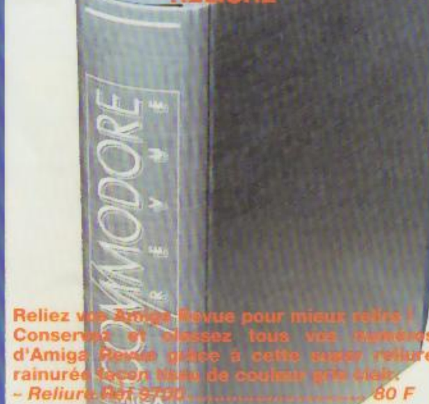
N'égarez plus vos disquettes !
Les disquettes sont sensibles à la chaleur, le soleil, les liquides. Mettez-les à l'abri et profitez-en pour les classer. Couvercle fumé, fermeture à clé, cinq intercalaires.
- Boîte rang. (403"1/2).Réf.9920......... 85 F

SUPPORT MONITEUR



Finies les contorsions !
Pour bien voir votre écran vous avez le choix entre être bien assis et mal voir ou vous contorsionner sur votre chaise pour bien voir. Avec ce support moniteur orientable en vertical et horizontal c'est le moniteur qui bougera et se positionnera de la meilleure façon.
- Support moniteur. Réf.9600............. 220 F

RELIURE



Reliez vos Amiga Revue pour mieux relire !
Conservez et classez tous vos numéros d'Amiga Revue grâce à cette super reliure rainurée façon toile de couleur gris clair.
- Reliure Réf.9700 .... 80 F

FIX PAPER



La saisie facile !
Ecran et document côte à côte faciliteront grandement la saisie d'autant que le Fix-paper est orientable.
- Fix paper. Réf.91 00 .... 95 F

Vidéo made in Amiga.

MONITOR

S-VHS OUT

CVBS OUT

AUDIO 1

AUDIO 2

AUDIO OUT

CVBS 1

CVBS 2

VHS IN

L'Amiga de Commodore est l'ordinateur disposant des meilleurs logiciels vidéo : titrage, animation, images de synthèse.



GVP a conçu **G·LOCK** pour vous permettre d'exploiter facilement toutes ces possibilités.

Connecté à votre camescope et à un magnétoscope PAL ou Y/C pour l'enregistrement, **G·LOCK** permet de superposer les images de l'Amiga sur vos vidéos. Son logiciel de pilotage met toutes les fonctions à portée d'un clic de souris : correction vidéo, couleur d'incrustation, sélection des signaux vidéo en entrée et en sortie...





Grace au module EX livré en standard, **G·LOCK** peut être piloté par le logiciel SCALA MultiMedia.

G·LOCK est dès à présent disponible en Version Française par CIS chez votre revendeur et à la FNAC.



- Boîtier externe compatible avec tous les Amiga (y compris ECS et AGA)
- 2 entrées PAL/SECAM, 1 entrée Y/C
- sorties commutables par logiciel en PAL, Y/C, RVB et YUV
- entièrement pilotable par logiciel
- Support ARexx
- Mélangeur son 2 canaux mono
- Correcteur vidéo intégré (balance RVB, luminosité, contraste...)
- Livré d'origine avec son module de pilotage EX pour SCALA Multimédia
- Fonction de filtre électronique RVB pour le digitaliseur vidéo DIGIVIEW de NewTek.

Vidéo

Amiga

Mes débuts en ... JetSki!

GVP TV

Mes débuts en ... JetSki!

GVP TV

Incrustation G·LOCK

Les produits GVP sont distribués en France, Belgique et Suisse par :



CIS Europarc
14, Av. HERTZ
33600 PESSAC - (F)
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846

